
Las Guías
MARCA
player
VÁLIDA PARA
PLAYSTATION 3,
XBOX 360 Y PC
BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2
SUPERA LA CAMPAÑA INDIVIDUAL
ENCUENTRA TODAS LAS ARMAS
COLECCIONABLES
ENCUENTRA TODAS LAS ESTACIONES OCULTAS
TODOS LOS TRUCOS MULTIJUGADOR
POWERED BY
BURGER KING

LAS GUÍAS
PARA NO PERDERTE
EN LA CIUDAD



PARA QUE NO TE PIERDAS
COMPRANDO

QUE NADA TE HAGA PERDER
EL APETITO

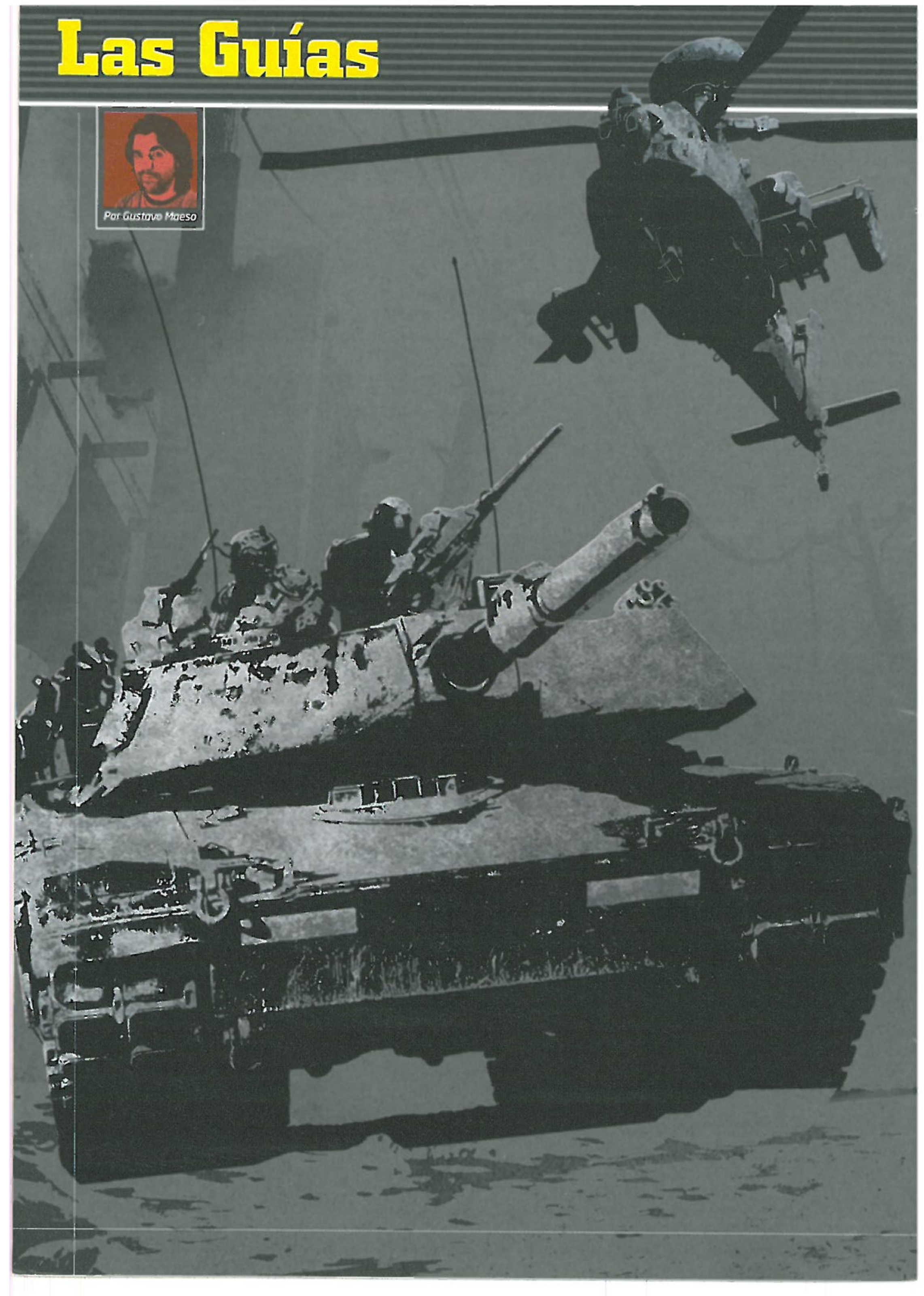
Un producto
METROPOLI

YA A LA VENTA



CONTENIDOS

- *BBC 2*, Malas compañías /pag 4
- Campaña /pag 6
  - Operación Aurora /pag 7
  - Guerra Fría /pag 9
  - En Tinieblas /pag 10
  - Río Arriba /pag 12
  - El Cielo se Resquebraja /pag 13
  - Cegado por la nieve /pag 13
  - Metal Pesado /pag 14
  - Objetivo de Gran Valor /pag 15
  - Sangre de Toro /pag 16
  - Nadie queda atrás /pag 18
  - Zero Dark Thirty /pag 19
  - Factor Influyente /pag 20
  - Aerotransportado /pag 21
- Online /pag 21
  - Modos de juego /pag 21
  - Clases y armas /pag 22
  - Mapas /pag 26


Las Guías
Por Gustavo Maeso



BATTLEFIELD
BAD COMPANY™ 2

COMBATE BRUTAL CON ESE TOQUE DE HUMOR QUE SÓLO LOS CHICOS DE OPERACIONES ESPECIALES TIENEN



uelven todos los viejos conocidos de la B-Company, y nos toca encarnar de nuevo a Preston Marlowe, esta vez en una misión casi suicida que nos llevará a una brutal Guerra Fría actualizada entre Rusia y Estados Unidos. El humor más ácido vuelve a envolver a la guerra más cruda.

La apuesta más seria de una saga mítica

Fue en el año 2002 cuando los desarrolladores suecos de DICE lanzaron al mundo el título *Battlefield 1942*, un juego bélico que inauguraría una saga muy conocida y con una aceptación muy alta entre los amantes de los shooters. Pero hace algo más de una año, cuando el estudio lanzó el spin-off *Bad Company* todos nos dimos cuenta de que esto iba muy en serio, y que, al igual que pasa con el todopoderoso *Call of Duty Modern Warfare*, sus desarrolladores habían sabido adaptar la saga a los nuevos tiempos. Una compañía de soldados que habían sido apartados del servicio tuvo que reunirse para salvar el mundo, y lo hicieron con muy mala leche y con un sentido del humor que hizo que se nos saltaran las lágrimas mientras esquivábamos metralla o conducíamos un vehículo blindado en medio de un infierno de morteros. El juego fue todo un éxito, tanto por su atractiva campaña como, sobre todo, por su electrizante modo multijugador.
Y es que el modo online de sus versiones de PC y videoconsola ha tenido un impresionante éxito. Sólo hay que echar un vistazo al tremendo éxito de la beta multijugador de esta secuela, que se lanzó hace un mes y ha sido devorada por millones de usuarios. La demo de *Bad Company 2* es ya la más descargada de la historia de EA. Casi nada.

CAMPAÑA

Campaña

Aunque para muchos es el modo multijugador el principal activo de este juego de acción, la campaña individual es todo un regalo que nos hacen sus desarrolladores. En ella se nos presentan los peculiares protagonistas de la aventura, el guión general que envuelve a esta peculiar trama bélica y los entornos que luego visitaremos en su vertiente online. Por eso, comenzaremos por un repaso exhaustivo de la campaña, a través de sus trece misiones.

La campaña individual puede jugarse en tres niveles de dificultad (fácil, normal y difícil). Ya sabéis, el primer nivel es para los que sean nuevos en esto de los tiros, el intermedio para los ya usuarios acostumbrados y el difícil un reto para los más avanzados, o para re-jugarlo cuando hayas acabado el modo normal. De todas formas, durante la campaña, puedes cambiar la dificultad al inicio de cualquier misión acudiendo al menú de 'Mi Campaña'.

Además del objetivo de completar con vida todas y cada una de las misiones de la campaña, la historia principal está plagada de extras para enganchar a esos fans que gustan de conseguirlo todo y de anotarse todos los logros y/o trofeos de turno. Así, el principal caramelo escondido son los 'Coleccionables' que no son sino la colección de armas que pueden

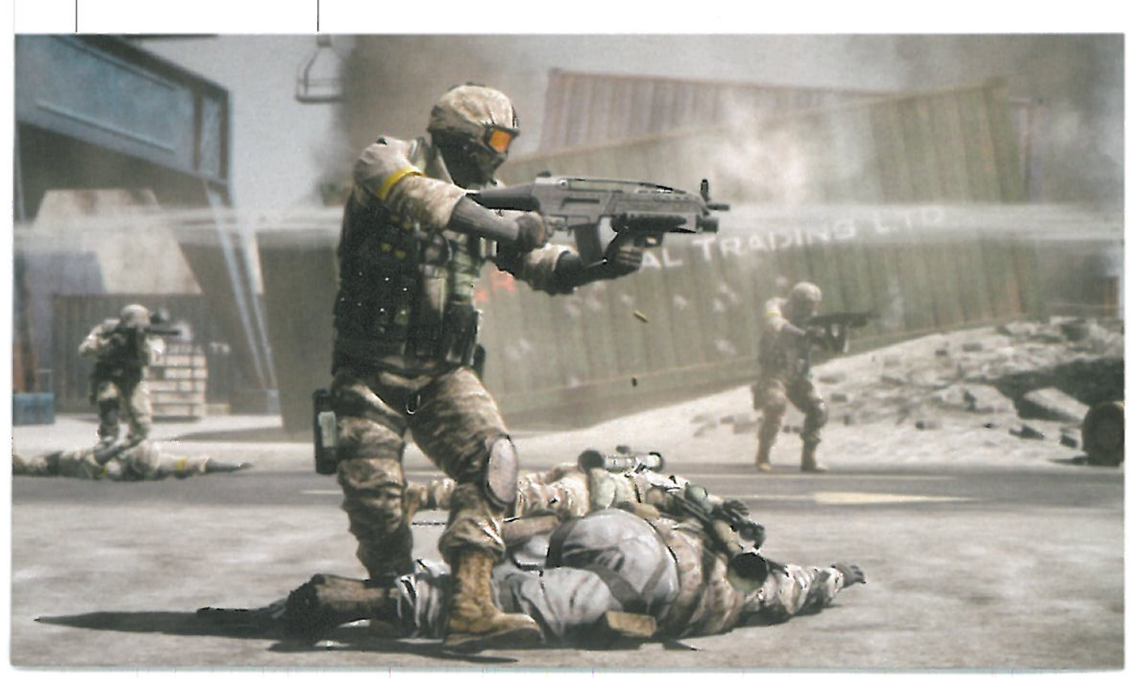
CONSEJO

COLECCIONA

• Siempre que encuentres un arma en el juego, hazte con ella, aunque después la vuelvas a dejar para recuperar la anterior. Así la desbloquearás y estará disponible a lo largo de todo el juego en los cajones de suministro de arsenal.

LOGROS

Hacerte con todas las armas y deshacerte de todas las estaciones de localización de satélite te proporcionará un buen número de logros o trofeos, además de mejorar tu autoestima. ¿Verdad?



encontrarse por el juego. Encontrar todas y cada una de estas 30 armas, además de rellenar tu colección particular, las desbloquea para el resto de la campaña y podrás seleccionarlas en unos cajones de suministros que encontraremos a lo largo de los diferentes mapas. Por eso, en esta guía, trataremos de indicarte dónde encontrarlas todas. La mayoría de ellas las podrás encontrar en cualquier nivel, pero un puñado son exclusivas de algunos niveles y sólo se encuentran en una localización concreta. Te diremos dónde.

Otro de los extras son las estaciones de localización de satélite que hay repartidas por todo el juego. El objetivo es desactivarlas todas colocando una carga explosiva en ellas. Hay un total de 24 y muchas de ellas están muy, pero que muy escondidas. Te ayudaremos a dar con todas y así podrás cobrar tu recompensa.

OPERACIÓN AURORA

No, no te has equivocado de juego. Estamos en el año 1944, pero es que se trata tan sólo de una interesante introducción a esta genial historia bélica. Mar de Japón: vamos a protagonizar la ultra secreta Operación Aurora como miembros del ejército americano en el Pacífico. Tras la fantástica intro y nuestro comienzo pasado por agua, aparecemos en la selva. Nuestro objetivo es abrir un paso seguro hasta llegar al punto de encuentro con el desertor japonés. Aprende a agacharte y a utilizar el cuchillo para eliminar

CONSEJO

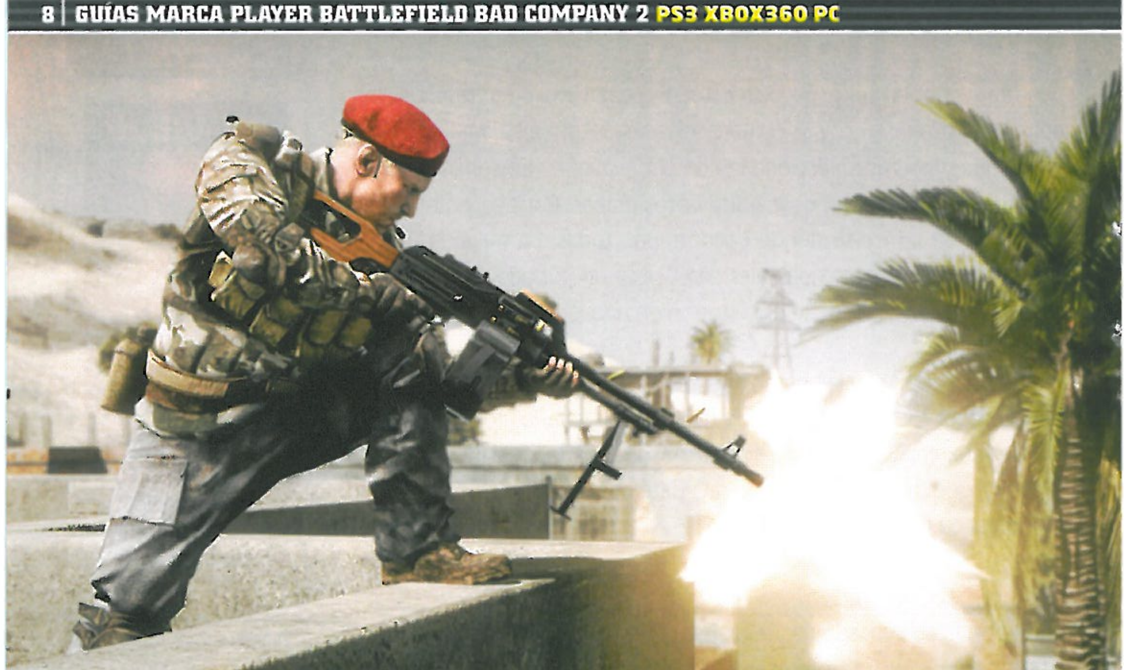
Sigilo

• En muchas ocasiones habrá que tirar de sigilo. Para ello el mejor arma es el cuchillo. Acércate por la espalda de cualquier enemigo y utilízalo rápidamente. Úsalo también para defenderte en cortas distancias o para abrir puertas.

ARMAS RETRO

En este primer nivel tendrás que acostumbrarte a las armas de la Segunda Guerra Mundial. Luego la cosa cambia, aunque encontrarás algunas de estas viejas conocidas más adelante, otra vez.





USA LA SELVA
La vegetación alta puede servir de escondite. Agáchate pulsando el stick derecho (o la tecla correspondiente en PC) para que tu cabeza no esté en la trayectoria de esas balas.

a los soldados japoneses con el mayor sigilo posible. Ahora sigue a McKee mientras te abres paso por las trincheras y vas eliminando a todos los enemigos que te aparecen para salir de nuevo a la selva a reunirte con el resto del equipo.

Tras un breve paseo por la selva salimos a un campo con la vegetación alta, agáchate y no muevas un pelo mientras esos tres tanques pasan delante de ti. Cuando estallen, levántate y acaba con los japoneses que aún siguen vivos. Corre con el resto del equipo colina arriba en busca del desertor.

Ahora hay que seguir con el resto de la unidad hasta el aeródromo. Lanza una granada a los guardias y empieza la fiesta. Ábrete paso por el aeródromo hasta el vehículo. Una vez sobre él, nos toca hacernos con los mandos del cañón. Te toca disparar a todo lo que se mueva y tenga los ojos rasgados. Al terminar el paseo baja del vehículo y ábrete paso hasta la entrada al muelle de submarinos. Para abrir la puerta tendrás que colocar una carga de TNT y hacerla explotar. Ahora date mucha prisa para llegar al submarino, que es tu única vía de escape. Gira por los pasillos para llegar a una puerta que se cierra. Elimina enemigos y busca a lo largo del muelle un paso al último de los muelles de submarinos. Dispara ahora a los enemigos que hay sobre la nave. Corre, elimina enemigos y salta sobre el casco del submarino para contemplar el sorprendente final.



GUERRA FRÍA

Damos un salto en el tiempo y nos encontramos en la época actual, aunque se trata de una realidad alternativa, con Rusia invadiendo medio planeta y los Estados Unidos en su punto de mira. Una Guerra Fría moderna que dispara la tensión entre las superpotencias. En medio de la nieve sigue a tu equipo y elimina a la primera patrulla con la que te cruzas. Avanza hasta el barco hundido en el hielo y observa. Ahora sigue a la unidad y utiliza las granadas de tu rifle de asalto (el pad digital a la izquierda si juegas en consola) para acabar con el vehículo enemigo. Cuidado con el lanzagranadas que hay detrás, frente a la casa. Aquí puedes conseguir, entre los soldados abatidos en el pueblo, el **fusil AN 94-R** y **el fusil automático XM8 P**, la **escopeta recortada TOZ-194**, la **ametralladora T88 LMG**.

Despeja el camino y sube hasta la casa más alta. Desde ahí, despeja de enemigos el patio anexo, que se llenará de ellos. Tras esto aparecerá un tanque enorme y decenas de enemigos. Toca resistir hasta que llegue el apoyo aéreo. Súbete a la casa de la derecha y aguanta el chaparrón desde allí, aunque sus paredes irán cayendo víctimas del mortero del tanque. Cuando te lo soliciten, utiliza los prismáticos para identificar el tanque y marcarlo como objetivo para el apoyo aéreo. Cuando lo hagas, sal de la casa y aguanta hasta que lo destruyan. Ahora toca abrirse paso entre las ruinas en busca de un vehículo ruso de gran valor. Aquí encontrarás a un

MINIMAPA
Utiliza el minimapa para encontrar objetivos, enemigos, cajas de suministros con munición y armas, armas nuevas, etc. Es realmente útil echar un ojo siempre al minimapa.

BARRILES
Como todo el mundo sabe, hay una ley no escrita en el mundo de los videojuegos que indica que los barriles rojos explotan. Aquí también, además de los depósitos de combustible y las cajas con explosivos. Todos son rojos y provocan gran daño.

buen número de enemigos fuertemente armados. Acaba con todos. El vehículo está al final de la calle. La mejor manera de llegar hasta él es tras la línea de casas de la derecha. Elimina con cuidado a las ametralladoras fijas y al tipo del lanzacohetes. Cuidado con el depósito de combustible junto a la primera casa, estalla con facilidad.
Sube al vehículo y encárgate de los que te siguen. Utiliza el lanzagranadas del rifle de asalto para acabar con ellos de un solo tiro. Parece fácil, hasta que llegue el helicóptero.

EN TINIEBLAS

ESTACIONES: 2
COLECCIONABLES: SPAS-12

Sigue a la unidad a través de la selva boliviana hasta llegar al pequeño poblado. Ahí llega hasta la casa de Aguirre, nuestro agente oculto. Ahora resiste el contraataque al que te verás sometido por decenas de guerrilleros que surgen de la selva. Cuidado con los que bajan por el acantilado de la derecha. Aguanta en la casa hasta que ya no haya casa y corre a refugiarte tras los sacos de arena. Justo en la casa de la izquierda, junto al río, se encuentra **la escopeta SPAS 12**, la exclusiva de esta misión. Cuando acabes con todos los enemigos, mata al tipo del lanzacohetes de la casa superior. Al acabar con él, aparecerá una patrullera por el río, a la izquier-

da, ponte a cubierto. Sube a la casa que hay sobre la colina, encuentra el lanzacohetes y elimina la patrullera desde ahí. Ahora sigue adelante hasta el pequeño embarcadero para subirte a una pequeña lancha (en el edificio junto a la barca encontrarás el raro **rifle MG3**).

Acelera y sube río arriba hasta donde te marca el objetivo. Cuando llegues a las rocas baja de la barca, que ahora toca seguir a pie por el lecho del río. Cuando llegues a las rocas, ponte a cubierto, ya que esos arbustos de ahí enfrente...bueno, no son arbustos. Elimina a todos los enemigos y, antes de seguir por el río, sube por la rampa de madera de este primer campamento (tras el bidón ardiendo) para encontrar la primera estación de satélite oculta en este nivel. Activa la carga y vuelve al lío.

Avanza hasta el poblado y espera a que Flint lance la caja de suministros. Sube escaleras arriba. Tras la escalera, a la izquierda, puedes recoger **el fusil semiautomático T88 S-R** y, en frente, activar la carga para eliminar la segunda estación de este nivel. Sigue adelante y en la selva encontrarás la caja de suministros. Elige las armas que más te gusten. Ahora vuelve al poblado y elimina enemigos hasta llegar al río, para encontrar un transporte. Conduce la barca río arriba hasta que encuentres la segunda caja de suministros de Flint. Avanza hasta el campamento de la milicia para barrerlo. En el almacén de madera puedes coger **el rifle SCAR-L**.

Sigue hasta el siguiente núcleo de pisos. Ábrete paso para asegurar la carretera. (Junto a una casa está el **rifle recortado TOZ-194S**).

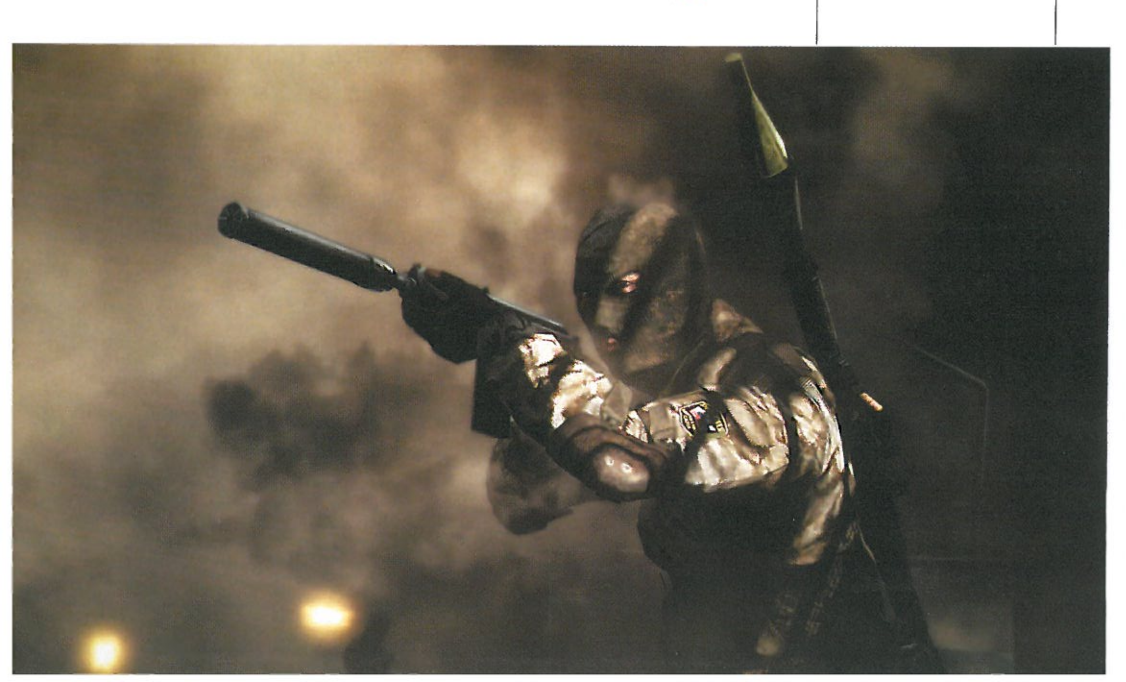
CONSEJO

DESTRUCCIÓN

• Puedes provocar grandes destrozos con los lanzacohetes o con el lanzagranadas, además haciendo explotar material inflamable. Esto puede abrir vías alternativas para seguir adelante o, simplemente, eliminar más enemigos de golpe.

SUMINISTROS

Las cajas de suministros están colocadas estratégicamente. Elegir bien las armas que llevas encima puede marcar la diferencia entre el éxito de la misión o la muerte.



CAMPAÑA

Pistola

Sabemos que la pistola parece un arma un tanto ridícula cuando uno puede elegir entre todos esos rifles de asalto y ametralladoras modernas. Pero ten en cuenta el valor de la pistola en los enfrentamientos cuerpo a cuerpo.

RÍO ARRIBA

ESTACIONES: 2

Avanza hasta el puesto del francotirador, tienes que eliminarlo con sigilio, sin hacer ruido. Acércate y usa el cuchillo. Ahora, desde el puesto de francotirador, tienes que acabar con los guardias, pero espera a que suene un trueno para hacer cada disparo, así no te descubrirán. Cuando acabes con los objetivos, reúnete con el resto del equipo. Pero antes de seguirlos mejor dirígete a la izquierda, en la penúltima cabaña, tras pasar los camiones aparcados, encontrarás la primera estación oculta, hazla estallar.

Ahora sí con tus compañeros, podrás avanzar por un desfiladero hasta que veas a uno de ellos que está desactivando un cable trampa. A partir de aquí habrá muchos más cables trampas a lo largo y ancho de todo desfiladero. Ten mucho cuidado, porque activan bengalas que alertarán al enemigo. Para desactivarlos, lo que tienes que hacer es andar de cuclillas y, cuando los detectes, pulsa el botón que te indica. Si no lo haces, tendrás mucha compañía no amistosa. Cuando llegues al poblado, elimina a los enemigos y entra en las casas para obtener munición y encontrar **el fusil AEK-971**.

Continúa por el saliente de rocas y acribilla a los soldados del puesto que encontrarás a tus pies. Como el puente está roto, tendrás que saltar al lecho del río, a la izquierda y avanzar río arriba, pero no va a ser fácil, ya que enseguida se llena de milicianos. Sal del río y limpia la zona, avanza para encontrar munición y la **ametralladora T88 LMG**. En la casa del final, frente al puente, encontrarás la segunda estación, neutralízala. Sigue camino arriba.

Asalta la fortaleza miliciana con ganas, pero cuidado con el tipo del lanzacohetes al otro lado del puente, en la casa de la derecha. Sigue adelante hacia el núcleo del poblado y cuidado con la ametralladora de la izquierda. Tras la ametralladora encontrarás munición. A la derecha del poblado puedes recoger la **escopeta SPAS 12-S**. Sigue hacia el lado contrario, elimina enemigos hasta la última casa, allí recoge el lanzacohetes que deja caer uno de los enemigos y acaba con la tanqueta que te cierra el paso. Sigue por el camino de tierra hasta la mansión que se ve al fondo. Te saldrán muchos enemigos al paso, acaba con todos ellos. Ahora recoge el explosivo y el lanzacohetes para anular otra tanqueta que aparecerá entre las fuentes. Llega hasta Aguirre y dispara a la cabeza de su captor con la **pistola MP-433**, que se recoge de forma automática, con un tiro preciso.

CONSEJO

LANZACOHETES

Para eliminar los tanques o los vehículos blindados necesitas un lanzacohetes. Busca bien, pero normalmente siempre encontrarás uno cerca de donde aparezca uno de estos molestos vehículos enemigos.

EL CIELO SE RESQUEBRAJA

ESTACIONES: 2

COLECCIONABLES: SCAR-L

Comenzamos en el helicóptero de Flint y tendremos que ponernos a los mandos de una de las ametralladoras laterales. El objetivo, despejar la zona de aterrizaje. Ya en el tejado, baja por la trampilla junto a tus compañeros y avanza. En un contenedor abierto a la izquierda, antes de subir las escaleras, encontrarás munición y la **escopeta USAS-12S**. Al final de la escalera te espera una ametralladora, intenta flanquearla.

Al llegar arriba, sigue subiendo hacia las antenas gigantes, en la primera cabaña encontrarás la primera estación oculta. Tras anularla recoge en la terraza el **rifle francotirador M95**, y diviértete haciendo algunas dianas. La posición es inmejorable. Baja a reunirte con tus compañeros y recoge munición y explosivos en los hangares de ambos lados. Ahora hay que entrar en el edificio grande y acabar con todos. Una buena idea es entrar por la parte trasera, cuidado nada más entrar, un tipo te estará esperando en la primera esquina. Acércate a los controles del satélite y actívalos.

Tras las malas noticias, sigue a tu unidad hasta salir del complejo. Baja hacia el pueblo eliminando enemigos casa por casa. Hacia la mitad, en el exterior de una de las casas de la izquierda puedes obtener la **SCAR-L**, el arma especial de esta misión, si es que no la tenías ya en tu colección. En la siguiente terraza hay munición a la izquierda, y debes agarrar la ametralladora fija para acabar con la tanqueta y los tipos con lanzamisiles. Sigue hacia abajo y, a la derecha encontrarás la nueva **escopeta SCAR-LS**. Enfrente está el jeep para escapar, pero antes, en la casa que hay tras el vehículo se encuentra la segunda estación oculta. Entra y destrúyela. Después, al coche. Conduce hasta la zona de impacto del satélite intentando no caer al vacío y esquivando misiles.

CEGADO POR LA NIEVE

ESTACIONES: 2

COLECCIONABLES: USAS-12

Encuentra los restos del satélite y recoge algunas armas y munición en el poblado destruido. Después, defiende la chatarra espacial de los enemigos que llegan. Atento, sobre todo a los tipos con lanzacohetes, acaba con ellos antes de que destruyan el satélite. Luego, hazte con el lanzagranadas que hay a la izquierda del satélite y acaba con el helicóptero. Tienes que acertarle dos veces, antes de que él se cargue el satélite.

Ahora toca descender la montaña, con la que está cayendo. En seguida

CONSEJO

AMETRALLADORAS

• Cuando encuentres una ametralladora fija intenta anularla con una granada de mano o con una granada de 40mm. Y agáchate.

POR DETRÁS

Casi al final de este nivel hay que entrar en un edificio donde se encuentra el centro de control del satélite. Hay una entrada principal pero, si te diriges a la puerta de atrás, lo harás tú sólo. Así pillarás a los enemigos en un fuego cruzado.

CONSEJO

A LA CARRERA

• La escena final es una locura y, como no puedes disparar, aprieta el acelerador sin mirar atrás y concéntrate en no caer al vacío.

CAMPAÑA

te encuentras con una caja de suministros y, frente a ella, el arma de este nivel, **la USAS-12**. Sigue de frente y entra en la primera casa, para calentarte con el fuego de la chimenea. Ve de casa en casa para calentarte o morirás congelado. Pero cuidado, los rusos también se han metido en las casas a buscar calor. Al final de estas primeras tres viviendas hay una choza bajo la que se encuentra la primera estación de satélite. Baja de casa en casa, aunque también puedes disparar a los barriles explosivos para hacer fuego con el que calentarte.

Cuando cruces el puente, encontrarás munición a la izquierda y en la casa de la derecha, en el tejado (entra dentro para poder subir) encontrarás la segunda estación. Consigue bajar sin congelarte hasta el pueblo del final de la ladera, allí te espera Flint y el helicóptero. Baja al final del pueblo y sube al tejado para entrar en el helicóptero.

Busca calor
En la tormenta de nieve, preocúpate, sobre todo, de no morir congelado. Para ello métete en todas y cada una de las casas o haz fuego haciendo explotar los barriles.

METAL PESADO

ESTACIONES: 2
COLECCIONABLES: MG-3

Comienzas esta misión a bordo de un tanque, conduciéndolo y manejando su fuego pesado. Avanza tras las fuerzas norteamericanas por el camino de tierra y elimina los puestos armados de ametralladoras (dispara con el zoom a los tanques de combustible). Más adelante hay lanzamisiles fijos en algunos edificios, elimínalos rápido o tú y los tanques que te acompañan



acabaréis esparcidos por el altiplano andino. No dejes de moverte mientras disparas utilizando el zoom. Ahora toca bajar del blindado y utilizar el ordenador para manejar el vuelo no tripulado y marcar objetivos para que sean derribados desde lejos. Pero antes de hacerlo mira a la izquierda, sobre la montaña y al otro lado del camino, tras el molino de viento. Allí verás una torre de vigía, sube hasta ella y en su base encontrarás la primera estación. Tras destruirla, baja al ordenador, marca los objetivos y mantén la retícula en su lugar para derribar las torretas de los tejados y los demás objetivos molestos. Cuidado, que no derriben tu pequeño helicóptero.

Vuelve al tanque. En el pueblo que has devastado a distancia te esperará un blindado, acaba con él. Derriba otros cuantos blindados hasta que llegues al pueblo, que está plagado de lanzamisiles TOW. Toca marcar los objetivos con los prismáticos para que acaben con ellos desde el aire. Lo mejor es meterse en la casa de la derecha, y desde sus ventanas tendrás una perspectiva genial para marcar los objetivos. Con los lanzamisiles ya eliminados toca entrar a pie en el pueblo. Cruza el río y, al subir un poco, en medio de la calle devastada está la **ametralladora MG 3**, la especial de esta misión. En la plaza de enfrente repele los disparos y encontrarás munición y, en una casa a la izquierda (tendrás que romper la puerta y agacharte para pasar), encontrarás la segunda estación oculta del nivel. Sigue de frente hasta la casa que hay que registrar y se acabará la misión. ⊗

OBJETIVO DE GRAN VALOR

ESTACIONES: 2

Comienzas a los mandos de una ametralladora sobre un vehículo. Cuando llegues al puente asegúrate de eliminar los objetivos de la derecha, sobre todo los tipos con lanzamisiles y la tanqueta que aparecerá después. Luego un par de aviones nos abrirán el camino y llegaremos a un pueblo donde nos veremos obligados a bajar del vehículo. Aquí tienes que marcar al antiaéreo con los prismáticos para que los aviones lo destruyan. Una vez hecho esto entra en el pueblo y, a la derecha, encontrarás una caja de suministros lanzados por Flint, o por quien sea. Tras ella hay una casa de dos plantas, rodéala y ve al patio contiguo para encontrarte con la primera estación. Neutralízala.

Ahora, cuidado con el bombardeo infernal que asolará el pueblo. Ponte a cubierto y no dejes de moverte. Sigue adelante todo lo rápido que puedas eliminando enemigos hasta que consigas llegar frente al túnel del alcantarillado. Antes de entrar, elimina la segunda estación de este nivel, frente a la entrada del túnel, en el agua. Sigue el túnel hasta llegar a Kirilenko. ⊗

CONSEJO

MISILES TOW

• Sortear la lluvia de misiles TOW es algo complejo. Lo mejor es poner el zoom en la mira del tanque e intentar acercarse al objetivo para asegurarse de acertar. Pero nunca pares de moverte, hacia cualquier dirección.

HELICÓPTERO NO TRIPULADO

En la secuencia con el helicóptero no tripulado, marca los objetivos y no apartes la retícula de ellos hasta que el misil no haya impactado. Pero no te olvides de moverte en todo momento y no acercarte demasiado al suelo, ya que si no, derribarán tu juguetito.

CAMPAÑA

CONSEJO

A DISTANCIA

Cuando te hagas con un buen rifle francotirador (puedes hacerlo en cualquier cajón de suministros de Flint) será mejor que lo conserves como segunda arma (para la primera siempre es mejor tener un rifle de asalto con lanzagranadas). Acabar con los enemigos desde lejos será un seguro de vida. En los barrancos, en los poblados... Siempre hay francotiradores y tipos con lanzagranadas esperando. Limpia primero una zona antes de llegar.

CUIDADO CON LAS MINAS

Este es un mapa repleto de minas, sobre todo en los límites del mapeado. No te acerques demasiado a ellas o explotarán. lo bueno es que están indicadas con un cartel que reza: ¡Cuidado, minas!

SANGRE DE TORO

ESTACIONES: 4

COLECCIONABLES: M-60, F-2000, M-60S

Comenzamos en medio del desierto de Atacama con el objetivo de encontrar el Sangre de Toro, un viejo buque varado. Acaba con el tipo que se aleja corriendo y coge prestado el jeep para acercarnos al pequeño oasis que tenemos enfrente. Allí recibiremos las coordenadas de las bases enemigas que guardan la localización por satélite del barco, aparecerán marcadas en el mapa y habrá que llegar hasta ellas.

ESTACIÓN BASE BRAVO: Puedes dirigirte a la que quieras de las tres y seguir el orden que te plazca. Nosotros te proponemos ésta. La Estación Bravo se encuentra en el poblado fortificado que ves sobre la colina, hacia la derecha. Sube hasta él con el jeep y entra a pie por una puerta a la derecha. Nada más entrar encontrarás munición. En el siguiente patio, además de más cajas de munición, comienza el lío. Protégete de los enemigos y sigue avanzando por entre los escombros hasta llegar a unas escaleras. Al subirlas, a la izquierda salen otras escaleras, si asciendes encontrarás suministros de Flint. Vuelve a bajar y encara las escaleras que tienes en frente. Al llegar al patio superior llegarán dos helicópteros cargados de enemigos. Ponte tras las columnas y acaba con todos. Cuando lo hagas, métete en la fuente del centro del patio para recoger la **ametralladora M-60**, escondida en este nivel. Sigue adelante por los patios y sube a lo alto de la ciudadela para acabar con todos los enemigos. En una de las trincheras encontrarás munición pero cuando subas a la trinchera más alta aparecerá un helicóptero. Recoge el lanzacohetes y elimínalo.

ESTACIÓN BASE ALFA: Otra vez en el jeep, nos dirigimos, por la derecha de la ciudadela hacia el pueblo al final de la carretera, el que tiene un bonito e inútil faro en medio del desierto. Aquí nos marcan la Estación Base Alfa. Justo a la entrada del pueblo sufriremos una emboscada, así que refúgiate y acaba con los francotiradores y los lanzacohetes de las posiciones altas. Al entrar en la estrecha calle, en un cobertizo a la izquierda, encontrarás una estación de satélite, desármala. Justo enfrente, al otro lado de la calle, a la entrada de una casa blanca de dos pisos, encontrarás el **fusil de asalto F2000**. Sigue avanzando casa por casa refugiándote de los francotiradores. Hazte con alguno de sus rifles para poder acabar con ellos desde la distancia. Ahora toca coger otro jeep y acercarse al faro, sobre la colina, pero antes recoge los suministros de Flint a la derecha. Al

acercarte al faro, cuídate del francotirador que hay en lo alto. Rodea el faro y elimina a los enemigos, ahí está la segunda torre de control, pero antes de activarla sube al faro, encontrarás la **ametralladora M-60S**. Ahora desactiva la estación base Alfa, cuando acabes destruye la segunda estación de satélite, que se encuentra al lado.

ESTACIÓN BASE CHARLIE: La estación base Charlie se encuentra justo a la izquierda del mapa, al otro lado del desierto. Encuentra un camino que se adentre en las colinas hasta un lugar en el que se te obliga a bajar del vehículo. Aquí avanzarás por un estrecho desfiladero donde te asaltarán muchos enemigos.La tormenta de arena, que hace que no veas prácticamente nada, no ayudará mucho. Sigue hasta los suministros lanzados y continúa, cuidado con el tipo del lanzacohetes y el francotirador, que te recibirán en las siguientes rocas. El desfiladero es una trampa mortal, pero si sobrevives llegarás a pisar la fortaleza. Sube a las primeras almenas de la muralla (a la derecha) para eliminar otra estación de satélite, pero cuidado con los francotiradores de las ventanas de la fortaleza y, peor aún, los Havocks que se acercan. Para eliminar los helicópteros utiliza los lanzacohetes fijos del borde de la muralla. Apunta, dispara y acerca la retícula al

CONSEJO

TORMENATA DE ARENA

En algunos momentos tendremos que abrirnos paso a través de tormentas de arena que dificultarán nuestra visión. Si no lo ves claro, apártate del camino principal y busca un lugar alto, lo verás todo más claro.



CAMPAÑA

CONSEJO

LANZAMISILES
Utiliza los lanzamisiles fijos para acabar con los helicópteros desde los bordes de las murallas de la fortaleza. Tienes que apuntar bien y mantener la retícula hasta que el misil guiado impacte con el helicóptero. Pero si éste se sale de tu ángulo de tiro, será mejor recurrir al lanzacohetes portátil de toda la vida.

TIRA AL PUENTE
Ten en cuenta que los puentes pueden ser derribados. Destruye sus pilares para echarlo abajo, así despistarás a los enemigos y no podrán acercarse a tu posición.

objetivo. Aunque si lo prefieres, al lado hay varios lanzacohetes convencionales. Cuando acabes, baja al patio inferior y asegura la subestación.
Tras activar las tres estaciones, tenemos que dirigirnos al punto de triangulación, que está justo tras el pueblo amurallado del centro del mapa. Coge aquí el jeep o el quad para dirigirte allí. En este punto hay un pequeño poblado, aquí encontrarás el sitio correcto. Activa la estación y tendrás la ubicación del barco. Ahora, a por él. Cuando llegues ante el barco, no encontrarás manera de entrar. Sólo tienes que buscar un hueco con la mirilla de tu arma y encontrar los barriles rojos que el barco acumula sobre la cubierta, entre los contenedores azules. Dispara y tendrás tu puerta. Sigue adelante y, justo cuando llegues ante el Sangre de Toro, aparecerán invitados inesperados. Acaba con todos ellos para conseguir colarte en las entrañas del buque. Una vez dentro, sigue adelante para encontrar la información y el arma que buscas.

NADIE SE QUEDA ATRÁS

ESTACIONES: 4
COLECCIONABLES: F-2000R

Han derribado el helicóptero de Flint y nuestro primer objetivo es guiar a nuestro personaje hasta un claro entre los árboles para aterrizar. Si lo consigues, toca reunirte con el resto de miembros de tu unidad. Avanza colina abajo, hasta las casas y encontrarás suministros de Flint, un alivio para deshacerte de esa ridícula pistola que tenías. Métete en la casa y repele el ataque enemigo. Coge el rifle de francotirador para eliminar a los francotiradores de los árboles. Cuando acabes con todos llega un acorazado, así que sal al patio de atrás y hazte con un lanzacohetes. Cuando destroces el tanque sigue adelante colina arriba. En la siguiente casa, tras eliminar a los enemigos, encontrarás la primera estación de satélite para neutralizar. Sigue camino arriba.
Ahora toca liberar a Flint. Desde la posición privilegiada que tienes sobre el campamento y con la caja de suministros ahí al lado, puedes destruir el campamento desde la distancia a base de rifle francotirador y lanzacohetes. Luego baja y acaba con el resto. Recoge munición y armas en todo el centro de reclusión, libera a algunos soldados capturados y, en la parte final, en los barracones de la izquierda, encontrarás la segunda estación y la **ametralladora F-2000R**. Sigue adelante y sigue liberando soldados, lo mejor es que se unirán a tu equipo y lucharán a tu lado. Sigue adelante y encontrarás a Flint.
Con Flint a salvo toca coger un quad y salir de ahí, pero antes entra en la



pequeña casa que hay frente al almacén donde has liberado al piloto, encontrarás otra estación de satélite. Desactívala y lárgate de ahí. Nada más llegar a la base de helicópteros, hazte con equipo en la caja de suministros (siempre es bueno llevar un lanzacohetes para los blindados) y al turrón. Cuando llegues a la pista de helicópteros, móntate en el primero que veas y utiliza su potente ametralladora para barrer a las oleadas de enemigos que llegan. Sigue hacia arriba y encontrarás tu helicóptero.

ZERO DARK THIRTY

ESTACIONES: 4

Baja el camino hasta la entrada del pueblo, aquí hazte con tus armas favoritas en el paquete de suministros. Elimina a los soldados y cuidado con la ametralladora fija del primer piso. Tras las primeras casas tendrás que poner tu atención en todos los tipos que te disparan desde los tejados, con especial cuidado en una nueva ametralladora fija y un tipo con un lanzacohetes. A esta altura podrás recoger diversas armas, como un útil lanzacohetes. Sigue pueblo abajo y cuidado con los tipos en los tejados. Cuando termines de bajar unas escaleras te recibirá una lluvia de morteros procedentes de la colina de enfrente, corre hacia el canal para refugiarte. Justo en el lecho del canal, encontrarás la primera estación de satélite. Anúlala.

Avanza por el canal y elimina a los francotiradores del piso de enfrente. Pasa bajo el túnel a través del canal y encontrarás la segunda estación. Más ade-

CONSEJO

VEHÍCULOS

Aprende a utilizar toda clase de vehículos, para huir, abrirte paso o utilizar sus armas. Si encuentras un helicóptero parado en medio de la batalla, súbete a él. No para pilotarlo, ya que no podrás, pero si para utilizar sus potentes ametralladoras contra todo lo que venga hacia ti.

CAMPAÑA

CONSEJO

MORTEROS

En medio de este nivel te encontrarás en una larga calle de casas bajas. Cuidado con la lluvia de morteros que comienza a caer desde la colina de enfrente. Caen con una secuencia de tres morteros, cuando hayas escuchado sus tres explosiones corre hasta el siguiente muro para obtener cobertura. Así, hasta que llegues al canal.

lante acaba con el blindado sobre el puente y sigue por el canal hasta cruzarte con dos helicópteros que descargan puñados de enemigos (nos los ataques, se alejarán). Pasa junto al autobús destruido y busca un agujero en el muro, entra y prepárate para una emboscada. Atraviesa la cloaca y, al salir, a la izquierda, encontrarás la tercera estación. Elimínala y sigue con tu unidad. Cruza el canal de agua por la tubería que hay en medio. Más adelante hay una caja de suministros, es obligatorio que cojas un lanzamisiles y lo tengas listo. Ahora salta al canal estrecho de delante, cuando veas saltar el camión en llamas, apunta con el lanzacohetes y destrózalo antes de que te aplaste. Sigue adelante.

FACTOR INFLUYENTE

Hay que cruzar la zona devastada, pero no creas que no está llena de enemigos. Baja el camino y elimina a los enemigos, cuidándote mucho de la ametralladora fija de tu derecha. Avanza por las vías cuidando siempre de los enemigos del flanco derecho, parece que se reproducen. Avanza hasta el almacén derruido. Hay que buscar una ruta alternativa hacia la pista, así que atraviesa una de las ventanas del almacén y ábrete paso como puedas. Sube las escaleras y cuidado con el francotirador de la azotea. El avión se va, así que si quieres cogerlo, toca correr, y mucho.



AEROTRANSPORTADO

COLECCIONABLES: UZI-R, escopeta UZI

Estamos en las entrañas del avión ruso. Camina con rapidez y utiliza el cuchillo para eliminar al tipo que está de espaldas. Te dará el arma coleccionable **UZI-R**. Con ella, vuélale la cabeza al otro tipo antes de que te deje seco. Ahora el problema es la escasez de munición, hay que abastecerse. Sube las escaleras y encontrarás lo que buscas. Elimina enemigos y hazte con la **escopeta UZI**. Hemos encontrado el arma pero ahora toca irrumpir en la cabina. Para hacerlo no seremos nada sigilosos, En cuanto se abra la puerta, dispara a todo lo que se mueve y sigue adelante.

Ahora toca salvar el mundo, así que vuela el maldito arma en cuanto el explosivo destroce el cristal. Hay que saltar, pero sin paracaídas, al más puro estilo Johnny Utah en 'Le Llaman Body', pero elimina a Kirileko de un tiro certero y tendrás el tuyo en pleno vuelo. ¡Fin de la invasión, señor! ¿O no?.

CONSEJO

SIN DELICADEZA

Una vez dentro del avión, se acabó el sigilo y las buenas maneras. Entra y dispara a todo lo que se mueva sin preguntar. Es una buena idea ir armado con una de las escopetas UZIs que quitarás a los primeros guardias.

Multijugador

El modo multijugador es, como no podía ser de otra manera en la saga *Battlefield*, todo un seguro de vida. El componente de las batallas online es el principal argumento de venta de este juegazo, que se pondrá enseguida entre lo más jugado en la red en cualquiera de las plataformas para las cuales ha sido lanzado. En esta guía multijugador que os mostramos a continuación, queremos contaros todos los modos, las clases, los equipos y los mapas del modo online.. Una guía de consulta rápida para que no te eliminen la primera vez que te conectes.

MODOS DE JUEGO

En el apartado multijugador de ***Battlefield Bad Company 2*** hay cuatro modos de juego disponibles: Asalto, Conquista, Patrulla de Asalto y Patrulla Todos Contra Todos.

ASALTO (RUSH)

Rush es el modo de juego del *Bad Company* original, conocido en aquella entrega como Gold Rush. Dos equipos luchan por el control de las estaciones a través de varias secciones de un mapa entero. Cada mapa se divide en tres o cuatro

MULTI

Vehículos
Los modos online de esta entrega están muy enfocados al uso de vehículos, ya sea para recorrer largas distancias como para atacar o defender objetivos. Utiliza uno siempre que puedas y cambia de puesto dentro de ellos con tus compañeros de equipo.

piezas. Cada equipo tiene la función de 'atacante' o bien la de 'defensor" Estos últimos deben mantener activa la sección del mapa y proteger dos estaciones de los ataques del equipo contrario. Los atacantes deben asaltar la posición de los defensores y destruir las dos estaciones para avanzar a la segunda sección de cada mapa. Una vez que una sección de un mapa ha sido completamente destruida, el atacante recibirá más refuerzos. Los atacantes también tienen acceso a las estaciones de vehículos aéreos no tripulados que pueden ser de gran ayuda en su asalto.

CONQUISTA

El modo conquista es un clásico de la saga desde que apareciera en *Battlefield 1943*. A cada equipo se le da una base permanente en lados opuestos de un mapa. Entonces, cada facción debe luchar por los puntos de control restantes en el mapa y que, en principio, aparecen como neutrales. Un punto de control en el medio puede contener un helicóptero o algún otro vehículo de gran valor, por lo que será normalmente el punto de control por el que haya más disputas.

PATRULLA DE ASALTO

Este modo es igual que el modo asalto pero con los equipos más pequeños y mapas reducidos, y con la posibilidad de jugar con tu patrulla creada a tu gusto con tus colegas de batalla. El número máximo de jugadores es de ocho, cuatro componentes para atacar y cuatro para defender. La patrulla debe ser capaz de defender una estación en un tiempo determinado. Los mapas no incluyen vehículos, pero sí ametralladoras fijas.

PATRULLA TODOS CONTRA TODOS

Esta versión del típico Deathmatch por equipos también se juega en mapas más pequeños basados en los mapas ya conocidos de los modos asalto y conquista. El número máximo de jugadores para este modo de juego es de dieciséis. Cada patrulla de cuatro debe luchar contra el resto sólo preocupándose de liquidar al mayor número posible de contrincantes. Cada mapa contiene un área centralizada con un vehículo. Cuando un equipo consiga 50 muertes ha ganado.

CLASES Y ARMAS

En *Bad Company 2* la gente de DICE ha decidido simplificar los tipos de soldado online y especializarlos mucho más. Ahora hay cuatro clases de soldado para el modo multijugador: Asalto, Ingeniero, Médico y Recon. En realidad, cada uno de ellos se diferencia porque está armado con un kit especial que le otorga unas armas únicas. Cada tipo de soldado parte con unas armas determinadas, que se podrán cambiar por otras que se desbloquearán cuando consigamos un determinado número de puntos de juego. Pasa lo mismo con los gadgets y las especializaciones que se

CONSEJO

¿Eres nuevo?
Si eres nuevo en las batallas online de *Bad Company* lo mejor es que te hagas con un soldado tipo Asalto. Es el más versátil del juego. Luego, pégate a los miembros de tu patrulla o equipo e intenta seguirlos y prestarles fuego de cobertura en la búsqueda de sus objetivos.



pueden añadir a algunas armas (miras láser, lanzagranadas acoplados, etc.) Según tu forma de jugar y según lo que quieras conseguir al formar una patrulla equilibrada con tres amigos, tendrás que decantarte por uno de estos soldados. Pasamos a describirte las bondades de cada uno de ellos:

ASALTO

El soldado de asalto es el más balanceado en el juego. Es de un perfil ofensivo, que suele estar bien equipado para la media y la larga distancia y, además, es el tipo de soldado cuyo rol está mucho más definido en el juego: matar a la infantería rival. Por eso, es el más indicado si eres nuevo en esto y quieres comenzar a jugar. Otra de sus virtudes es que puede proveer de municiones a sus compañeros. Cada arma que está disponible en esta clase puede ser equipada con un lanzagranadas.

Armas:
- Rigfle de asalto AEK 970 (predeterminada)
- Rifle de asalto XM8 (con 3.000 puntos)
- Rifle F2000 (con 8.000 puntos)
- Rifle STG .77 (con 20.000 puntos)
- Rifle AN94 Abakan (28.000 puntos)
- Rifle de asalto M416 (con 35.000 puntos)

LANZANDO AYUDA
Las clases Asalto y Médico serán los compañeros más apreciados dentro de los equipos. El primero puede lanzar munición y el segundo puede lanzar kits médicos. Como con los Donetes, aparecerán amigos por todas partes.

CONSEJO

LA MEJOR OFENSIVA

Si tu equipo va a lanzar una ofensiva, lo mejor es lanzar a un par de Asaltos y un par de médicos. Eso asegura doble efectividad en el fuego y doble cantidad de seguro médico.

SALUD

Como los kits médicos no abundan, siempre que estés herido busca cobertura para recuperar tu salud. Es la única manera de no acabar derribado.

- Rifle de asalto M16A2 (con 47.000 puntos)

Dispositivos: Caja de municiones, Lanzagranadas 40mm, granadas de humo 40mm, escopeta de 40mm.

INGENIERO

El ingeniero es la clase 'anti-vehículo' por excelencia de ***Battlefield Bad Company 2***. Gran parte de los modos multijugador de esta entrega giran alrededor de los vehículos con los que recorres largas distancias. Esto hace que el ingeniero sea una opción muy atractiva. Cuenta con un gran arsenal de ametralladoras y su dispositivo principal son las minas terrestres o RPG's. Para muchos es un todo en uno, y por eso es, por mucho, la clase más jugada en el juego.

Armas:

- 9A91 Avtomat (predeterminada)
- Ametralladora Scar L Carabina (por 2.500 puntos)
- Ametralladora compacta XM8 (por 6.500 puntos)
- Rifle de asalto AKS 74U Krinkov (por 16.000 puntos)
- Ametralladora UZI (por 26.000 puntos)
- Ametralladora PP-2000 (por 32.000 puntos)
- Ametralladora UMP 45 (por 43.000 puntos)

Dispositivos: Kit de reparación, mina anti-tanque, lanzamisiles RPG 7AT, M2 Carl Gustav AT y M136 AT4.

MÉDICO

La clase médico es genial al proporcionar fuego de cobertura con sus ametralladoras ligeras, y aún mejor por su equipo de mantenimiento de vida. Los kits de salud del médico pueden lanzarse sobre el terreno para que los aproveche el equipo, al igual que la clase de Asalto puede hacer con la munición. El desfibrilador que puede llevar también puede convertirse en un arma cuerpo a cuerpo.

Armas:

- Ametralladora PKM
- Ametralladora M249 SAW (por 3.300 puntos)
- Ametralladora Type 88 (por 8.600 puntos)
- Ametralladora M60 (por 25.000 puntos)
- Ametralladora XM8 LMG (por 8.600 puntos)
- Ametralladora MG36 (42.000 puntos)

- Ametralladora MG3 (57.000 puntos)

Dispositivos: Kit médico, desfibrilador.

RECON

La clase Recon es el adorado francotirador. Sus dispositivos le permiten utilizar el radar para determinadas zonas mediante el sensor de movimiento, así como eliminar a los enemigos o los vehículos con sus ataques de mortero. Esta vez, los francotiradores son capaces de llevar armas que entran en la categoría 'Todos'. Esto les permite utilizar las escopetas Thompson M1A1 de la Segunda Guerra Mundial, el rifle semiautomático M14 o el rifle G3.

Armas:

- Rifle de francotirador M24
- Rifle de francotirado Type 88 (por 2.00 puntos)
- Rifle de francotirado SV98 (por 6.000 puntos)
- Rifle de francotirado corto SVU Snaiperskaya (15.000 puntos)
- Rifle GOL Sniper Magnum (21.000 puntos)
- Rifle VSS Snaiperskaya Special (26.000 puntos)
- Rifle de francotirador M95 (34.000 puntos)

Dispositivos: Sensor de movimiento, explosivo C4 y Mortal Strike.

CONSEJO

Como gato panzarriba

En todo equipo de defensa debería encontrarse un buen vehículo pesado para repeler ataques, un francotirador para eliminar asaltantes, un ingeniero y un médico. ¿No crees?



MAPA Arica Harbour
Modo de juego Asalto
También en Asalto por eq.

CONSEJOS

EL EMPUJÓN FINAL Las dos estaciones finales están muy cercanas una de otra y en un terreno relativamente cerrado. La mejor opción acaba siendo abrir con un tanque y que el resto de pelotón entre por los flancos.

BARCO DESTRUIDO También en esta zona final encontraremos un barco abandonado que ofrecerá al equipo que defiende grandes oportunidades de campeo ante el enemigo en ciernes.

MAPA Isla Inocentes
Modo de juego Asalto

CONSEJOS

ATAQUE ACUÁTICO En este mapa tendremos disponibles varias lanchas para intentar sorprender al enemigo desde el agua. Una buena oportunidad de ganar la posición a los rivales desprevenidos.

POSICIONES ELEVADAS El mapa está repleto de pequeñas colinas que entorpecen la visión de los soldados de asalto. Los kits a corta distancia son bastante útiles en esta ocasión.

MAPA Atacama D.
Modo de juego Conquista
También en Asalto

CONSEJOS

Salientes en los laterales La planicie del desierto da muchas oportunidades a los francotiradores, por lo que el movimiento con vehículos es de radical importancia en este mapa.

Otro barco Para la conquista de la zona B la mejor opción es apostarse en el barco destruido de la mitad del mapa, cubriendo a los compañeros mientras conquistan y dándoles cobertura.

MAPA Laguna Presa
Modo de juego Conquista
También en Asalto

CONSEJOS

B punto caliente Para el modo conquista el lugar más difícil de mantener será B, una colina rodeada de accesos para enemigos. Céntrate en los otros dos puntos primero.

Larga distancia Los primeros puestos de Asalto requerirán el uso de vehículos. Es especialmente indicado el pilotaje de helicópteros en esta zona.

C
B
D
E
A
F

MAPA Panama Canal
Modo 1 Asalto
Modo de juego 2 Conquista
Y también Asalto por eq.

CONSEJOS

La importancia de un tanque En este nivel, para tomar algunos puntos de control el método más simple será el de meter el tanque hasta la cocina y esperar que nuestro equipo haga el resto.

Carretera y manta La manera más fácil de ir de un lado a otro del mapa es a través de la carretera exterior, habitualmente vacía de enemigos. Una manera fácil de tomar la retaguardia del enemigo.

MAPA Valparaiso
Modo de juego Asalto
También en Asalto por eq.

CONSEJOS

Más barcos De nuevo con el mar al lado, las lanchas vuelven a tomar una importancia capital a la hora de tomar las posiciones enemigas. Siempre atentos al gigante azul.

A demoler La frecuencia de las edificaciones en este nivel hace que no sea raro encontrarnos con el enemigo parapetado dentro de cada localización. El ingeniero con su lanzamisiles tiene mucho que decir.

MAPA Port Valdez
Modo de juego Asalto
También en Conquista

CONSEJOS

Atacando En la primera sección del mapa, los atacantes aparecen cayendo desde el aire. A veces el paracaídas no estará abierto, con lo que no vendría mal pulsar el botón de salto para evitar un incómodo suicidio.

Como torretas Para contener los ataques de los enemigos, las torretas en este nivel están especialmente bien colocadas en algunas zonas. Aprovecha la ventaja que dan en combate.

MAPA White Pass
Modo de juego Conquista

CONSEJOS

A pie es lo mejor Se trata de un pequeño escenario en el que la infantería y el combate a media distancia son los reyes del baile. Aprovecha los bosques para confundirte con la maleza y pasar desapercibido.

Revive En este (y en todos) los mapas, el médico puede revivir a los soldados a través de las ventanas y de los agujeros en la pared si están lo suficientemente cerca del lugar concreto.

MAPA **Base Nelson**
Modo de juego **Asalto**

CONSEJOS

MAPA DESCARGABLE Éste es el primero de los mapas descargables (en consola sólo se activa con un código incluido en el juego). El código da acceso al Puerto de Arica en modo Conquista y Laguna Presa en modo Asalto.

SUBMARINOS El mapa es un entorno de nieve que encierra una base de submarinos de los Estados Unidos. Un mapa genial para disfrutar en el modo Asalto, a pie, porque no hay vehículos.

MAPA **Laguna Alta**
Modo de juego **Conquista**

CONSEJOS

DESBLOQUEADO Éste es el segundo de los mapas gratuitos que se activan el primer día de juego. Disponible en modo Conquista.

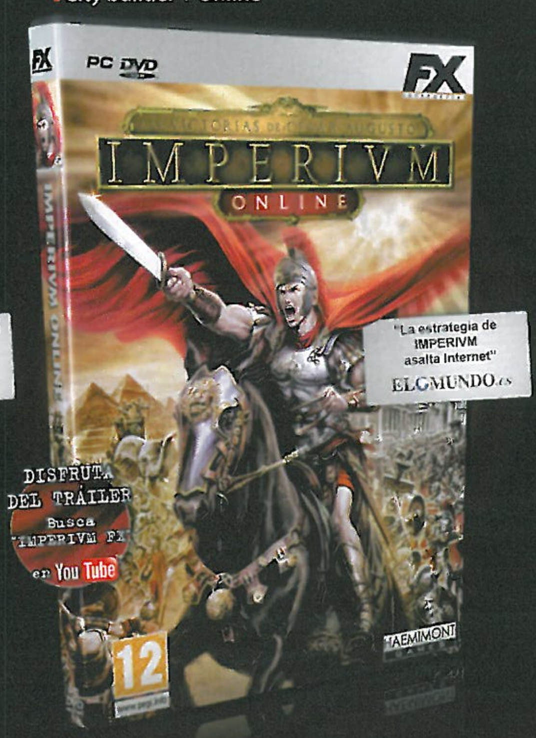
VEHÍCULOS Éste es un mapa plagado de carreteras, puentes y caminos que se entrecruzan. No en vano está lleno de vehículos de todo tipo.



Estrategia en tiempo real



City builder + Online



Lánzate a la conquista y pon bajo tu mando hasta 5 civilizaciones.





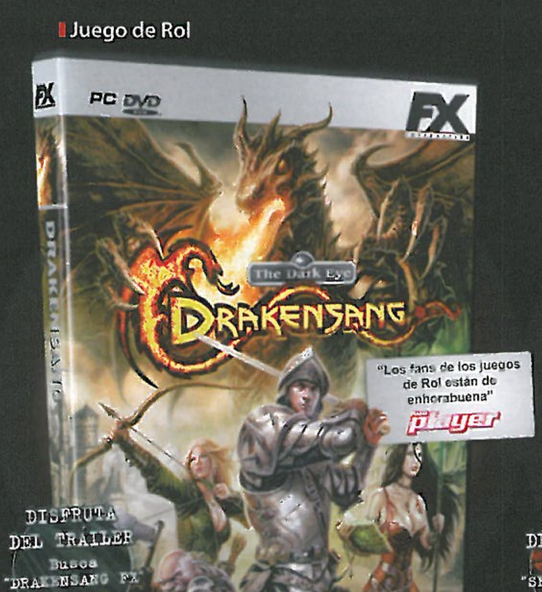
Construye y gobierna un Imperio. Combate para conseguir la victoria.



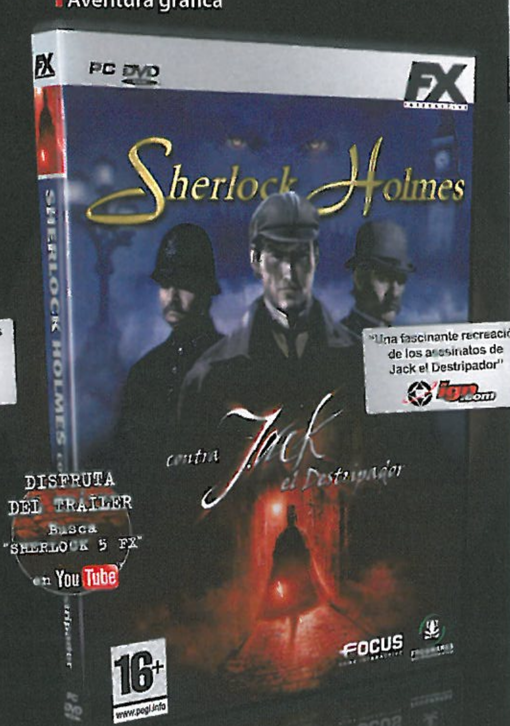


El precio es cosa nuestra. 19'95€ FX

Juego de Rol



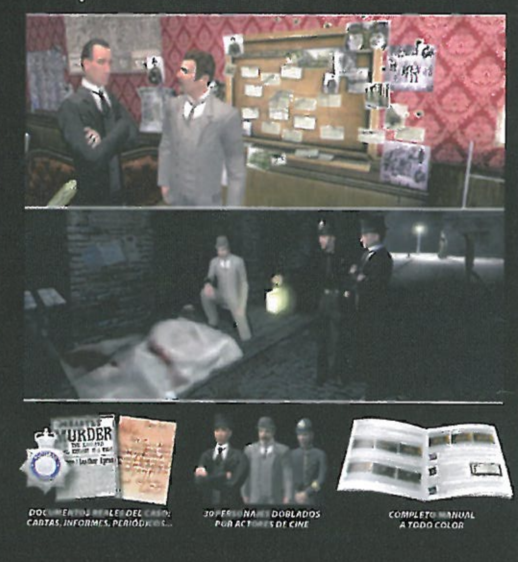
Aventura gráfica



Una saga con más de 5 millones de seguidores en todo el mundo.

La identidad de Jack el Destripador ha permanecido oculta... Hasta ahora.





Las mejores críticas son de los expertos.



TERMINALES

TERMINALES DE MEJORA
Búscalas bien porque pueden salvarte la vida. Además, desbloquearás logros si mejoras un arma completamente y si encuentras todas las terminales del juego.

Mejoras de armas

ATRACCIONES RYAN

Localización: Cerca de donde coges la ametralladora y la entrada al parque de atracciones de Ryan.

Localización: Cerca de la escena de familia hecha con muñecos (hay un matrimonio en un sofá y una niña viendo la tele). Entra por la puerta de la izquierda y ahí la encontrarás.

PAUPER'S DROP

Localización: En la plaza del King´s Pawn. Sube por las escaleras de la clínica y entra por la puerta que está a la derecha de la cámara de vigilancia.

Localización: En los barrios bajos, en un local llamado "Sala del Limbo".

Localización: En el hotel de Grace, cerca del culto de Lamb y una torreta.

AVENIDA DE LA SIRENA

Localización: En el Salón Sirena (Plaza Little Eden) sube las escaleras. Verás un ventanal desde el que puedes piratear una puerta cerrada. Déjate caer por el hueco del suelo.

Localización: En el Templo de Lamb. Pasa por una puerta que está a la izquierda de unos cuadros con una mano y una jeringuilla

PARQUE DYONISIUS

Localización: Está al principio del nivel, en la puerta con código de acceso. El número es 1080, es posible que haya que descubrirlo antes de entrar (ver Grabación de Audio Nº 77).

Localización: En la habitación a la que se accede por cualquiera de los dos pasillos de cristal subacuáticos.

FONTAINE FUTURISTICS

Localización: En la habitación donde hay que utilizar la grabación de audio (dice: "Agnus Dei") para que se abra la puerta

Localización: En el complejo de pruebas del laboratorio de Adam hay una habitación que permanece cerrada. Uno de los cristales está roto y desde ahí puedes piratear el sistema de cierre de la puerta.

PERSEPHONE

Localización: Entra por la puerta tras el pasillo de cristal. Está al lado de un fuego.

INTERIOR DE PERSEPHONE

Localización: En la habitación donde luchamos contra Sinclair.

Localización: En la enfermería, cerca de las celdas de los Big Daddys, hay una habitación con una torreta y una televisión rota.

Grabación de audio Nº 122
Título: Aprendizaje destructivo
Localización: En la zona de terapia, en una puerta que está a la derecha de una pared destruída. Dentro hay una estantería mojada por una cascada de agua. Está sobre una caja.

Grabación de audio Nº 123
Título: Traición
Localización: Ve a la oficina de administración y entra por la primera puerta de la derecha. Está en la estantería de la derecha.

Grabación de audio Nº 124
Título: Una estratagema para Sinclair
Localización: En la oficina de administración, en el piso de abajo. Está sobre un escritorio blanco que hay al lado de cuatro tubos neumáticos.

Grabación de audio Nº 125
Título: Libertad
Localización: En la zona con celdas de la enfermería. En la última habitación de la izquierda. Encontrarás la grabación de audo encima de una cama cercana.

Grabación de audio Nº 126
Título: Mi prisión
Localización: En la enfermería, donde hay unas celdas con Big Daddys en su interior. Cerca hay una habitación con una torreta y una terminal de mejora de armas. La grabación está encima de una mesa.

Grabación de audio Nº 127
Título: Sufren dolor
Localización: En el primer piso de la enfermería, en la zona de cirugía. Hay una sala con una cámara y un splicer houdini que desaparece. Está al lado de la cámara de seguridad, sobre una mesa con radiografías.

Grabación de audio Nº 128
Título: Aliviar el dolor
Localización: En la zona de cirugía, encontrarás una sala a oscuras que no es otra cosa que una morgue. La reconocerás también porque se escuchan moscas. Está encima de una mesa de autopsias.

FINAL

ELIGE TU PROPIO FINAL
Hay cuatro finales diferentes y dependen de salvar a las niñas o cosecharlas, y de dejar con vida o no a Grace, Gill y Stanley.

BIG DADDY ALFA
En las últimas fases te enfrentarás a Bid Daddys con la misma agilidad y potencia armamentística que tú.

FINAL

CONSEJO

NUNCA PARES DE MOVERTE

Si te quedas quieto es más fácil que te den, así de sencillo. Lo mejor es jugar unas cuantas partidas multijugador para darse cuenta de lo importante que estar en movimiento.

Grabación de audio Nº 119

Título: Poción mágica

Localización: En la habitación en la que introducimos la llave de Sinclair, tras derrotarle. También hay una terminal de mejora de armas.

Grabación de audio Nº 120

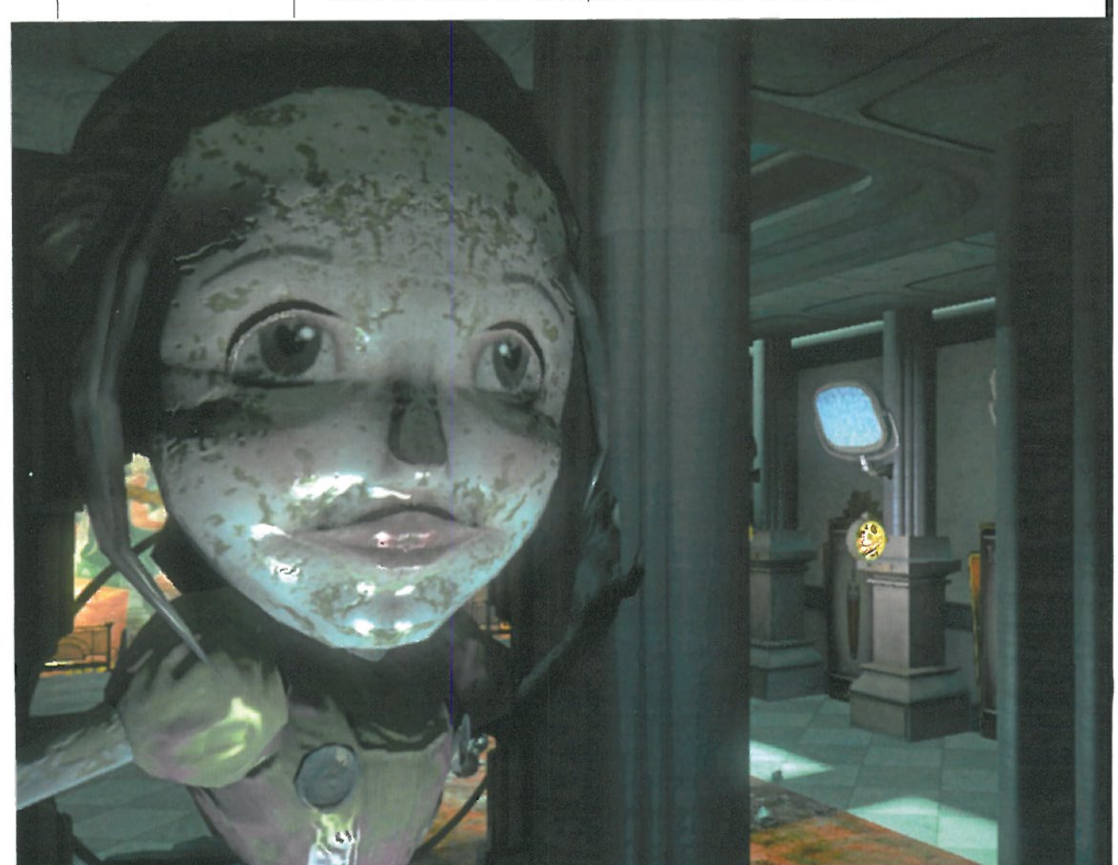
Título: Una pregunta sencilla

Localización: En la zona terapia en una puerta que pone "Terapia intensiva". Reconocerás el lugar porque hay una cámara y una silla de color rojo. Al lado de la silla hay un mueble verde, está en uno de los laterales.

Grabación de audio Nº 121

Título: Piernas, bocas, brazos y ojos

Localización: En la zona de terapia hay una habitación en la que una splicer houdini está pintando un cuadro de un señor sentado. Registra el cadáver sentado en el sofá que está usando como modelo.





Grabación de audio Nº 115

Título: Intercambio

Localización: En el piso de arriba del Bloque D de la prisión. En la celda al lado de la torreta.

Grabación de audio Nº 116

Título: Dos primeros números

Localización: En la celda de enfrente a donde cogimos la última grabación (Nº 115). Está dentro de un inodoro.

Grabación de audio Nº 117

Título: Sin esperanzas

Localización: En el Bloque B (el que está a oscuras) en la celda del ahorcado. Tienes que registrar el cadaver que cuelga del techo.

Grabación de audio Nº 118

Título: Traición

Localización: En contención, al lado de una celda de máxima seguridad deformada por un splicer bruto. Es otra celda en la que hay un loco y un hueco en la pared. Agáchate y encontrarás la grabación de audio debajo de un fuego.

FINAL

TERCERA PERSONA
Existe una perspectiva desde detrás del jugador. Para jugar con ella habrá que desbloquearla en el nivel 20.

PERSEPHONE
El interior del Persephone es un nivel duro y lleno de enemigos. Procura jugar concentrado para que no se te escape ningún diario de grabación y ten cuidado en cada esquina.

Grabación de audio Nº 110

Título: Bendición encubierta

Localización: Está en el salón cercano a la oficina de Sofia Lamb en el que hay una extraña escultura de color rojo sangre y dos hombres y una mujer. Debajo hay un carrito con forma de submarino, está dentro.

Grabación de audio Nº 111

Título: Tras los pasos de madre

Localización: Donde consigues el casco de Big Sister. La encontrarás encima de una silla.

Grabación de audio Nº 112

Título: Liberando a padre

Localización: Debajo de la cama de Eleanor Lamb, antes de darle el traje de Big Sister.

INTERIOR DE PERSEPHONE

Grabación de audio Nº 113

Título: Mi pequeño feudo

Localización: Una vez que estés en el interior de Persephone busca una puerta que pone "Control de Seguridad A" y entra. Está encima de un escritorio gris.

Grabación de audio Nº 114

Título: La encarnación de la desesperación

Localización: Está en la cafetería (se escuchan moscas). Ten cuidado porque hay varios enemigos y una cámara de seguridad. Está encima de una mesa junto a un cadáver.

MULTIJUGADOR

UN GRAN CONCEPTO

El modo multijugador de Bioshock 2 es genial. Hay una gran cantidad de modos, niveles y desbloqueables que te animarán a seguir jugando.

El sistema de puntos de experiencia permite que subas de nivel y desbloquees nuevas pruebas (tareas como matar a 20 enemigos con el arma cuerpo a cuerpo o electrocutar a 20) trajes y máscaras.

Uno de los modos más interesantes es Captura a la Little Sister, parecido a un partido de fútbol americano, sólo que aquí la pelota es la Little Sister. Un equipo debe protegerla y otro debe secuestrarla y llevarla a un conducto de ventilación. Si lo consigue, puntúa.

Además, Captura a la Little Sister es un modo perfecto para sacar logros multijugador como "Madraza", "Sr. Pompas, ¡no!" o "Terreno de pruebas" entre otros.

También es una buena opción si lo que buscas es subir rápido de nivel y pasártelo bien al mismo tiempo.

PERSEPHONE

Grabación de audio Nº 103

Título: La elección de Meltzer

Localización: En el complejo de pruebas del laboratorio te encontrarás con un Big Daddy que se llama Mark Meltzer. Acaba con él y registra su cadáver.

Grabación de audio Nº 104

Título: Big Sister

Localización: En el complejo de pruebas del laboratorio hay una habitación que permanece cerrada. Uno de los cristales está roto (justo encima hay una cámara de vigilancia) y desde ahí puedes piratear el sistema de cierre de la puerta. Está encima de una repisa.

Grabación de audio Nº 105

Título: Adiós doctor Alexander

Localización: En el conducto de las Little Sister del complejo de pruebas del laboratorio. Está en el suelo, justo al lado del conducto.

Grabación de audio Nº 106

Título: Traición

Localización: En el complejo de pruebas déjate caer por el hueco del suelo. Entra en la última habitación de la izquierda y camina por el pasadizo hasta ver otra habitación helada. Usa incineración para abrir la puerta.

Grabación de audio Nº 107

Título: La hija del pueblo

Localización: Utiliza la llave de Gil y entra a la nueva zona. Está en el suelo, a tu derecha. No entres en el ascensor hasta que no la hayas recogido.

PERSEPHONE - CENTRO DE DETENCIÓN

Grabación de audio Nº 108

Título: Vendiendo a Ryan a la baja

Localización: En el área de cuarentena entra por la primera puerta de la derecha. Verás un conducto de las Little Sisters. Está en el suelo.

Grabación de audio Nº 109

Título: Nada de visitas

Localización: En la oficina de Sofia Lamb, cuando juegas como Little Sister. Encima de una silla.

LOGRO

"MADRAZA"

En el modo Captura a la Little Sister tienes que usar el plásmido que permite que te desplaces más rápidamente. Es cuestión de tiempo que lo logres.

FONTAINE

CONSEJO

ERES UNA LITTLE SISTER

Como Little Sister tienes que encontrar el traje de Big Sister de Eleanor. Inspecciona bien el lugar en busca de Adam. Puedes cosecharlo directametne de los cadáveres.

Grabación de audio Nº 96

Título: Un nuevo modelo cognitivo

Localización: Sube al primer piso de las oficinas de Fontaine Futuristics y busca un hueco en la pared. Pasa, desactiva la torreta y déjate caer por el hueco del suelo. Estarás en una especie de clínica. Busca una camilla con el cadáver de una mujer atado. Está al lado de un tónico.

Grabación de audio Nº 97

Título: Adiós a Fontaine

Localización: En la oficina de Frank Fontaine, encontrarás una cabeza de jabalí en la pared. Gírala y se abrirá una sala secreta.

Grabación de audio Nº 98

Título: Fuente de voluntarios

Localización: Ve a "Administración y márketing". Después entra por la puerta de la izquierda. Esta grabación de audio la podrás ver encima de un escritorio.

Grabación de audio Nº 99

Título: Abortar el experimento

Localización: En las oficinas de Fontaine Futuristics, en la esculsa del laboratorio, sobre una mesa (al lado de un banco genético).

Grabación de audio Nº 100

Título: El lugar de Gil en el plan

Localización: En el laboratorio de investigación de Adam, busca el Jardín de las Recolectoras que está cerca del gran tanque central. Está a la derecha, sobre una caja.

Grabación de audio Nº 101

Título: Despeja la X

Localización: En el laboratorio de investigación de Adam, debajo de uno de los interruptores que debemos pulsar para encender las luces, ahí lo encontrarás

---

Grabación de audio Nº 102

Título: Utilidad superviviente

Localización: Zona de las duchas, en la sala de control. Está encima de una consola.

FONTAINE FUTURISTICS

Grabación de audio Nº 91

Título: Al fin solo

Localización: Está poco después de comenzar el nivel, sobre unas cajas de madera con un cartel que pone "confiscado".

Grabación de audio Nº 92

Título: Agnus Dei

Localización: Tras derrotar a tu primer Big Daddy modelo Delta, sube las escaleras y entra por la puerta. Escucha lo que te dice la grabación del televisor y se abrirá el compartimento de al lado.

Grabación de audio Nº 93

Título: Forma de controlarlos

Localización: Después de que Alex Magnus (el robot volador) no te deje introducir la contraseña de voz, se abrirán dos compuertas. A la derecha de la pared que pone "despedido" muchas veces, de la que cuelga un cadáver, está sobre el sofá blanco.

Grabación de audio Nº 94

Título: Vida después de la hermandad

Localización: Sube al primer piso de las oficinas de Fontaine Futuristics y lo encontrarás al lado de un conducto de Little Sisters.

Grabación de audio Nº 95

Título: Prototipo

Localización: Dirígete al teatro de Fontaine Futuristics y verás una puerta en la que hay que introducir un código. El número es 5254. Lo encontrarás un poco antes de la mujer muerta, al lado de una caja.

LOGROS/ TROFEOS

VARIOS POR ACABARSE EL JUEGO DOS VECES

Lo mejor para sacar todos los logros es hacer esto:

En tu primera partida juega en modo fácil y desactiva las vita-cámaras. También tienes que salvar a Grace, Stanley y Gil. Recolectar 600 Adam e intentar que ningún enemigo te alcance a ti o a la Little Sister durante la recolección. Salva a todas las Little Sisters del juego.

En tu segunda partida (te darán un logro por acabártelo dos veces) juega en modo difícil y activa las vita-cámaras. No salves a Grace, Stanley y Gil, y cosecha a todas las Little Sisters del juego.

LOGRO

PLÁSMIDO COMPLETAMENTE MEJORADO

Mejora un plásmido hasta su nivel 3.

LOGRO

"MAESTRO RECOLECTOR"

Lo mejor es hacerlo en modo fácil. No gastes en plásmidos ni tónicos y ahorra 600 unidades de Adam .

DIONYSUS

Grabación de audio Nº 89

Título: Hay que mantenerse firmes

Localización: Al final de la Galería J. Fischer, subiendo unas escaleras, encontrarás una habitación con un tónico. Está en una estantería a la izquierda del tónico.

Grabación de audio Nº 90

Título: Un plan

Localización: Para conseguir esta grabación de audio antes hay que salvar o cosechar a todas las Little Sisters de este nivel y derrotar a la Big Sister. Está en la habitación de Stanley (ahora debería estar abierta) al lado de una taquilla.

FRANK FONTAINE
Volvemos a escuchar la terrible voz de Frank Fontaine, gracias a las grabaciones que encontraremos en su oficina.



DIONYSUS

Grabación de audio Nº 82

Título: Lamb contra el sistema

Localización: Está en la habitación más amplia de este nivel. La verás cerca de la gran estatua central (dos mujeres con el brazo izquierdo levantado).

Grabación de audio Nº 83

Título: Aprendiendo a jugar al póquer.

Localización: En el salón del teatro Tritón. Hay una gramola y dos splicers bailando. Está en una puerta cerrada, tienes que piratear el interruptor para conseguirla.

Grabación de audio Nº 84

Título: Una santa secular

Localización: La encontrarás enn la habitación que está tras el escenario del teatro Tritón.

Grabación de audio Nº 85

Título: Un espía

Localización: En el primer piso del teatro Tritón. Está en el patio de butacas, hacia el centro de la primera fila.

Grabación de audio Nº 86

Título: Creciendo

Localización: Está en el pasillo del primer piso del teatro Tritón, entre los escombros de una pared derrumbada.

Grabación de audio Nº 87

Título: La voz interior

Localización: Se encuentra en la bar del piano, sobre el intrumento.

Grabación de audio Nº 88

Título: Todo según lo planeado

Localización: Cerca de la galería Fisher encontrarás una puerta helada a la que no se puede acceder. Usa incineración para entrar. Se trata de una habitación muy vigilada, llena de cámaras y torretas. Camina hasta la última cámara de la derecha (la que está cerca de una puerta y de un conducto de Little Sisters). Debajo de la cámara verás un montón de hielo en una esquina. Usa incineración y ahí la encontrarás.

CONSEJO

A CAÑONAZOS

Ahora que ya tienes el lanzagranadas úsalo siempre cuando veas a varios splicers juntos o contra Big Daddys pero cuidado, en el multijugador online no es tan efectivo como parece.

LOGRO

"DERROCHADOR"

Gasta 2000 dólares en máquinas expendedoras y de vida. Es fácil sólo tienes que jugar y comprar munición siempre que la necesites.

CONSEJO

TÓNICOS

Presta atención a los tónicos. Algunos abrevian las alarmas o el tiempo de recolección de una Little Sister. Otros aumentan tu resistencia o el daño que causa tu perforadora.

DIONYSUS

CONSEJO

MULTIJUGADOR

Empieza jugando en modos por equipos (como Guerra Civil o Captura a la Little Sister) para subir nivel más rápidamente y poder tener alguna oportunidad contra los jugadores más experimentados.

Grabación de audio Nº 79

Título: Concepto de arte de Lamb

Localización: Entra por la puerta donde consigues los virotes trampa (veremos morir a un splicer) y gira a la izquierda. Hay una cascada de agua y una estatua dorada mirando a la pared. Está en el pedestal de la estatua.

Grabación de audio Nº 80

Título: Perdida y encontrada

Localización: En la sala del tiovivo. En el centro de la atracción hay una pequeña cabina circular. Lo encontrarás en el suelo.

Grabación de audio Nº 81

Título: Vulnerabilidad en el parque Dionysus

Localización: Está en la habitación a la izquierda del tiovivo, la que usas para ir al Jardín de Lamb. Sube las primeras escaleras y lo encontrarás apoyado en una puerta a la que no se puede acceder, junto con el tónico "Experto Eve".



Grabación de audio Nº 73

Título: Grilletes a la gran cadena

Localización: En la misma sala donde coges la grabación Nº 72 hay unas escaleras que te llevan a un segundo piso. Súbelas y a la derecha verás una habitación cerrada. A la derecha está la cerradura, piratéala y entra. Está debajo del cuadro.

Grabación de audio Nº 74

Título: Terapia con Grace 2

Localización: En el templo de Lamb, pasa por la puerta a la izquierda de los cuadros con la mano y la jeringuilla. Llegarás a un pasillo lleno de tuberías y a la izquierda encontrarás una habitación. Está junto al escritorio, metido dentro de un archivador.

Grabación de audio Nº 75

Título: El credo de los fieles

Localización: La encontrarás en la sala donde matas al padre Wales (la que parece una iglesia). Está encima de la mesa que hay debajo del cuadro grande. Es la última de este nivel.

PARQUE DIONYSUS

Grabación de audio Nº 76

Título: Auspicio

Localización: En el parque Dionysus aparecerá el primer splicer houdini del juego. Mátalo y se abrirá una puerta. Entra y lo encontrarás de frente, encima de una caja, al lado de una estantería.

Grabación de audio Nº 77

Título: Un regalo de Billy

Localización: Sube las escaleras de la puerta que se abrió al matar al primer splicer houdini que te encontraste. Sal de frente, y atraviesa la cascada de agua pero sin meterte por la puerta. Un poco más adelante la podrás ver incrustada en el suelo. Esta grabación te da un código para coger la siguiente, la Nº 78.

Grabación de audio Nº 78

Título: A Lamb se le ha acabado el tiempo

Localización: En la puerta del principio en la que hay meter un código. El número es 1080. Está encima de una mesa.

AV. SIRENA

PADRE WALES
Es el obispo particular del culto de Lamb. Un hombre muy creyente que intenta convertir a su hermano sin éxito.

CONSEJO

ADAM FRESCO
Cuando camines debajo del agua, no dudes en tomarte tu tiempo para investigar el lugar. Encontrarás munición, diarios de grabación y hasta babosas de Adam.

Grabación de audio Nº 67

Título: Operación Lamb

Localización: Haz lo mismo que en la anterior pero no entres en la habitación, cruza el puente y ve hacia la derecha. Cruza otro puente y llegarás a una zona protegida por una torreta. Entra por la puerta que está detrás de la torreta. Está sobre una caja, al lado de una máquina de escribir.

Grabación de audio Nº 68

Título: El mecanismo de vínculo

Localización: Ve hasta el final de la Plaza Hedone y encontrarás una máquina del Jardín de las Recolectoras. Justo en frente hay unas piedras apiladas. Está encima.

Grabación de audio Nº 69

Título: Los requisitos de la utopía

Localización: Busca la tienda de "Frutas y verduras Joel" en la plaza Hedone. No entres y mira a la derecha. Verás un pasadizo en el que encontrarás un tónico colgando de una cuerda. Está más un poco más adelante, sobre una caja.

Grabación de audio Nº 70

Título: Un nicho vacío

Localización: En la plaza Hedone, en un establecimiento que se llama "Frutas y verduras Joel". En el mostrador, debajo de la caja registradora, verás un botón. Púlsalo para abrir la trastienda. Baja las escaleras hasta abajo y entra por la puerta. Es una habitación oscura. La grabación está sobre una mesa, al lado de un televisor encendido.

Grabación de audio Nº 71

Título: Mi nombre es Eleanor

Localización: En el Orfanato de Little Sisters en la Plaza Hedone. Entra, sube las escaleras, gira a la derecha y luego a la izquierda. Está al final de la habitación con camas, dentro de un carrito.

Grabación de audio Nº 72

Título: El camino de Lamb

Localización: Desde la Plaza Hedone podrás acceder al Templo de Lamb, el lugar donde se encuentra el padre Simon Wales. Está debajo de dos cuadros de una mano y una jeringuilla, apoyada en un baúl.

AV. SIRENA

Grabación de audio Nº 60

Título: Portarse mal

Localización: Justo en frente del Salón Sirena, en medio de la Plaza Sirena, hay una especie de tienda a la que no puedes acceder. Rodéala por el pasadizo y sube las escaleras de la derecha. Entra en la primera habitación y déjate caer por el hueco del suelo. Está encima del mostrador.

Grabación de audio Nº 61

Título: La redención de Lamb

Localización: En el área de mantenimiento (donde coges el plásmido Diana de Seguridad). Sube las escaleras, está cerca de la puerta.

Grabación de audio Nº 62

Título: El padre Simon Wales

Localización: En el Pink Pearl. Según entramos vemos una puerta de frente, al lado de las escaleras. Entra y la encontrarás sobre el escritorio.

Grabación de audio Nº 63

Título: Doble moral

Localización: En el primer piso del Pink Pearl, cerca de la torreta hay una habitación (con el cadáver de una mujer en un sofá nada más entrar). Está en la siguiente habitación, al lado de un tocadiscos sobre una mesa.

Grabación de audio Nº 64

Título: Wales y Wales

Localización: En el segundo piso del Pink Pearl. En la habitación del centro verás un hueco por el que se escapa Daniel Wales. Antes de tirarte investiga la habitación de al lado. Está encima del escritorio.

Grabación de audio Nº 65

Título: La fecha es la contraseña

Localización: Lo conseguirás al matar a Daniel Wales. Registra al cadáver.

Grabación de audio Nº 66

Título: Entierra su memoria

Localización: En la plaza Hedone (después de meter el código de Daniel Wales) ve por la derecha y sube las escaleras. Entra en la habitación (un Rumbler lanza por los aires a un splicer). Ve a la derecha y lo verás sobre una mesa en la que también hay dinero.

CONSEJO

INVESTIGA

Elige un arma y cambia a la cámara. Cuando comiences a investigar a un enemigo, Delta sacará automáticamente el arma que llevabas antes de sacar la cámara. Esto facilitará tus investigaciones y las hará más llevaderas.

AVENIDA DE LA SIRENA

Uno de los mejores escenarios del juego, lleno de vida, bares, tiendas y hoteles. Aquí verás por primera vez a los Big Daddy tipo Rumbler, a los splicers araña y conocerás la mala relación de los hermanos Wales.

CONSEJO

CUIDADO CON LOS PISOS SUPERIORES

Esta fase tiene varios niveles de altura, cuando estés recolectando con una Little Sister, coloca trampas por los pisos superiores o tendrás incómodos splicers disparándote desde arriba.

AV. SIRENA

CONSEJO

RUMBLER

El rumbler es una nueva clase de Big Daddy. Tiene torretas y lanza misiles contra nosotros. Utiliza el plásmido de telequinesis para devolvérselos o el de electrorayo para evitar que te los tire. Procura utilizar munición perforante contra él.

Grabación de audio Nº 57

Título: El rumbler

Localización: Nada más entrar en la Plaza Little Eden, entra por la puerta de la derecha (el Salón Sirena) y ve hasta el final. Llegarás a una máquina de munición y a la derecha hay un baño congelado. Utiliza incineración para descongerlar el hielo y aparecerá la grabación.

Grabación de audio Nº 58

Título: Remesa de plásmidos

Localización: Nada más entrar en la Plaza Little Eden, entra por la puerta de la derecha (el Salón Sirena) y sube las escaleras. Sigue y a la derecha encontrarás una sala con máquinas tragaperras. Está encima de la mesa del final.

Grabación de audio Nº 59

Título: Desde más alto

Localización: En el Salón Sirena sube las escaleras y verás un ventanal desde el que puedes piratear una puerta cerrada. Hazlo y entra. Déjate caer por el agujero. Está en el suelo, al lado de la terminal de mejora.





Grabación de audio Nº 53
Título: Fallarle a Lamb
Localización: En la cama de Grace, antes de arrancar el póster de Lamb.

Grabación de audio Nº 54
Título: Ensayo práctico 1
Localización: Después de hacerte con la llave de Grace, vuelve a Fishbowl Diner. Allí te encontrarás con un bruto, mátale y registra su cadáver.

Grabación de audio Nº 55
Título: Tiempos mejores con Lamb
Localización: En Fishbowl Diner. Sube al tejado de la cafetería por la rampa del lateral. Una vez arriba busca un puente y crúzalo. Está apoyado sobre una caja. Es la última grabación de audio de este nivel, si has seguido nuestro orden correctamente sólo queda meter la llave de Grace y montarse en el tren.

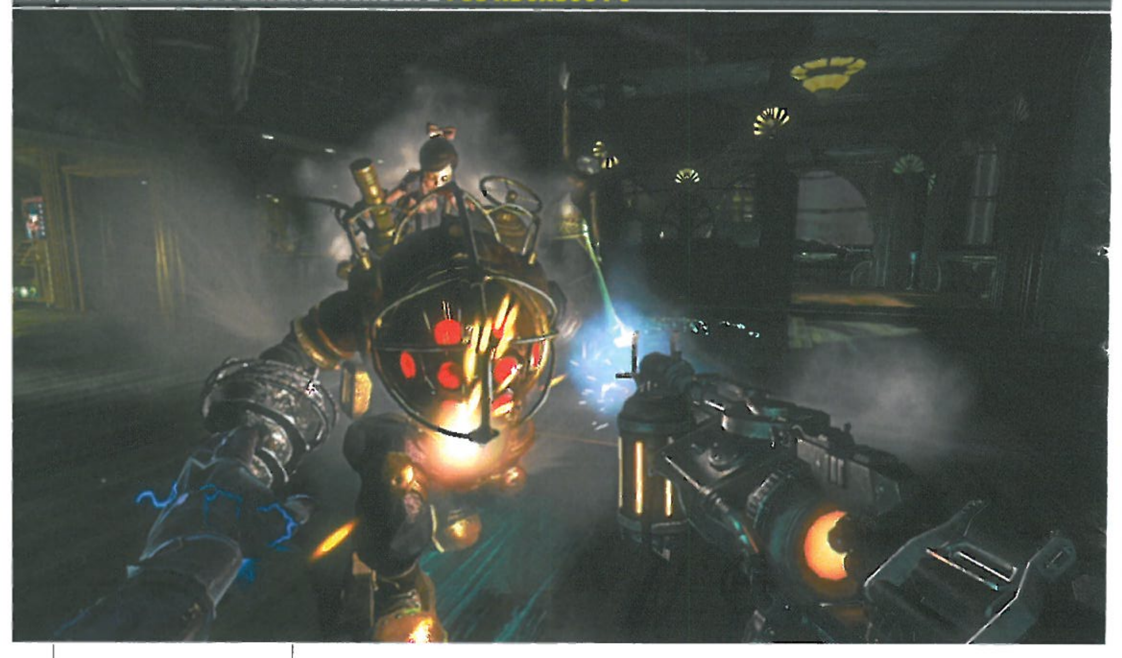
AVENIDA DE LA SIRENA

Grabación de audio Nº 56
Título: Un Dios silencioso
Localización: Tras drenar el agua, llegarás a una zona con un gran cuadro que representa el avión en llamas. Está a en la pared, a la derecha.

CONSEJO

ADELÁNTATE A LA BIG SISTER

Cuando salvas o cosechas a la última Little Sister de cada nivel (dale al start para saber cuántas quedan) siempre viene la Big Sister. Elige un buen lugar y llénalo de trampas.



EL CULTO DE LAMB
Sofia Lamb pasó de tener unos ideales comunistas, contrarios a Ryan, a crear un extraño culto para lavar el cerebro a los habitantes de Rapture y conseguir así que le siguiesen ciegamente. Los reconocerás por la mariposa azul.

Grabación de audio Nº 50

Título: La mariposa

Localización: Haz lo mismo que en el anterior hasta llegar a la zona del culto de Lamb. Sube por la rampa (en realidad es un pasillo que lleva mucho tiempo derrumbado) y atraviesa la casa totalmente. Está poco después del splicer bruto, en una habitación con una iluminación violeta y llena de mariposas.

Grabación de audio Nº 51

Título: Qué pasada

Localización: Justo en frente de la habitación de las mariposas, donde te hiciste con la grabación anterior, hay un baño y dentro un hueco en una de las paredes. Sube como puedas por el suelo derrumbado y llega hasta el final del pasillo, podrás ver una cámara de seguridad. Gira a la derecha y sigue el camino todo recto hasta el final. Está en el suelo, apoyada en una caja.

Grabación de audio Nº 52

Título: Barbarismo

Localización: Antes de llegar a la habitación de Grace, encontrarás el cuarto de Eleanor (fácil de reconocer por su color rosa). Encontrarás la grabación de audio debajo de la cama azul.

PAUPER'S

Grabación de audio Nº 47

Título: Un regalo de Lamb

Localización: Tras derribar la barrera, en los apartamentos de Grace, sube las escaleras de la derecha y entra por la puerta de la derecha. Luego camina por el pasillo de la izquierda hasta un baño. Está en una mesa.

Grabación de audio Nº 48

Título: Todo margen

Localización: En el hotel donde se aloja Grace, tendrás que atravesar un pasillo a oscuras y una casa, hasta llegar a una zona donde te encuentras un nuevo lugar de oración del culto de Lamb. Ve por la puerta que está cerca y de la vitacámara. Sube las escaleras y llegarás a un pasillo cortado. Tienes que saltar al suelo de la izquierda. Está apoyado en una caja.

Grabación de audio Nº 49

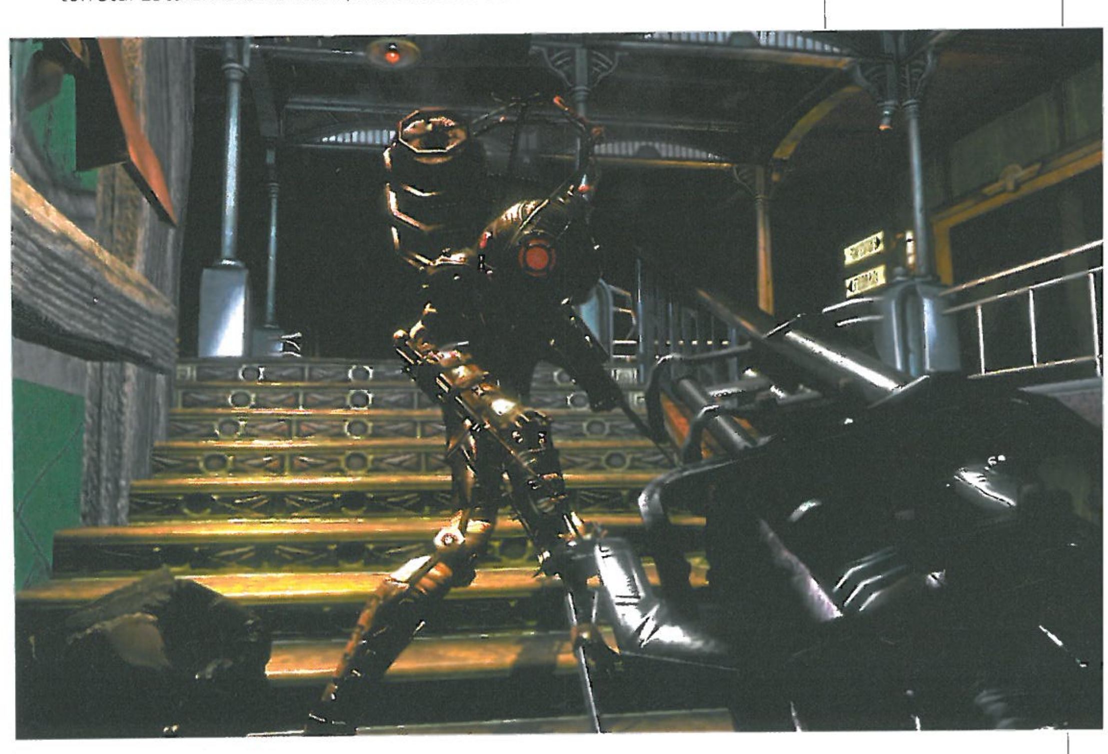
Título: Infiltrado

Localización: Sube por la rampa cercana al culto de Lamb y llegarás a una casa. En una de las habitaciones hay una caja fuerte y, en frente, una torreta. Está en la estantería, a la derecha de la torreta.

CONSEJO

BIG SISTER

Es probable que no suene muy racional, pero lo mejor para acabar con una Big Sister es usar la perforadora. Electrocútala primero, embiste después y mantén tu taladro girando sobre su estómago. Morirá antes de lo que crees.



PAUPER´S

CONSEJO

A LA CARGA

En Pauper´s Drop consigues uno de los mejores movimientos del juego: La embestida. Te permite acabar con un splicer de un solo golpe y abrir nuevos caminos en el escenario. No dejes de usarlo, hará tu vida más fácil.

LOGRO

"MÁXIMO DE RANURAS DE PLÁSMIDOS"

En el Jardín de las Recolectoras compra todas las ranuras de plásmidos que veas.

Grabación de audio Nº 44

Título: Misa de Domingo

Localización: En los barrios bajos, sube las escaleras que hay cerca de la torreta que dispara misiles y después entra por la puerta. La encontrarás en el suelo al lado de un sofá.

Grabación de audio Nº 45

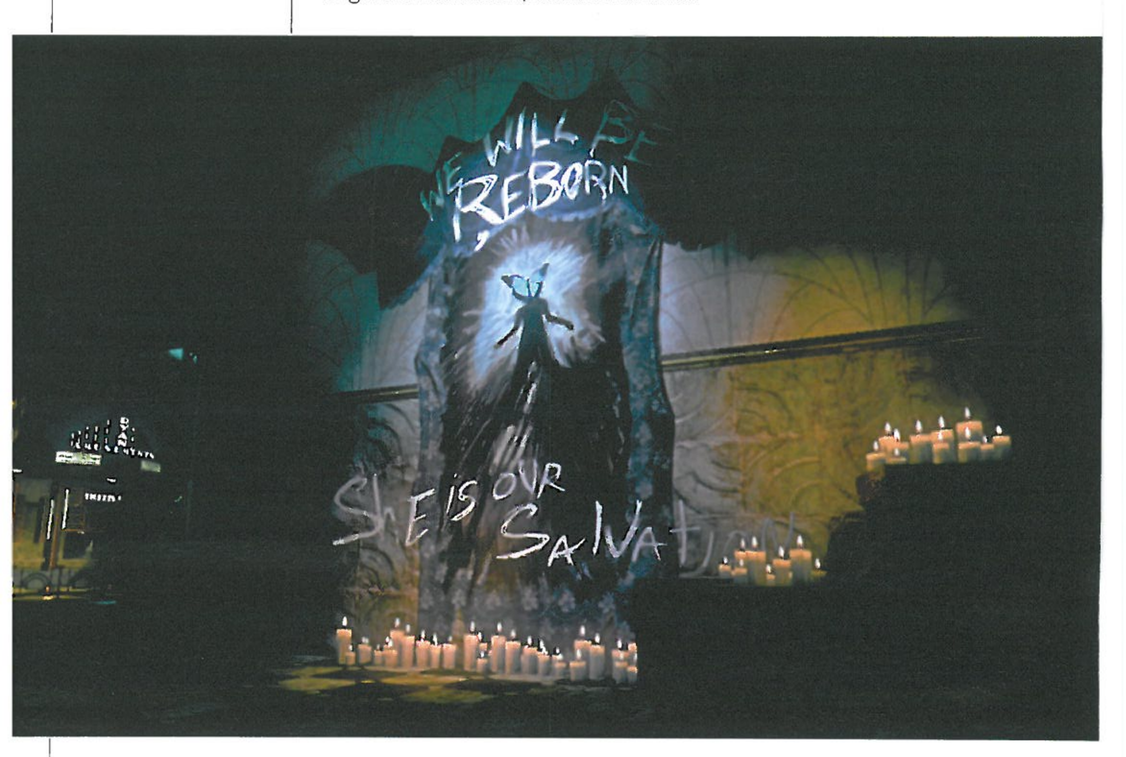
Título: Pauper´s Drop

Localización: Ve a donde cogiste la anterior grabación y sigue adelante por el pasillo. Entra por el hueco que hay a la izquierda y cruza el puente. Estás encima de la farmacia y verás que hay un agujero en el suelo. No te tires. Gírate y busca un agujero en la pared. Está encima de una caja.

Grabación de audio Nº 46

Título: Cerrar el Limbo

Localización: En los barrios bajos, cerca de donde consigues la habilidad de embestir, verás un local de Jazz llamado "Sala del Limbo" . Entra y ve por el pasillo que hay a la derecha de los splicers que bailan. Está en la segunda habitación, sobre el tocador.



Bid Daddys

Gira constantemente a su alrededor y electrocútales para evitar sus embestidas. Utiliza munición perforante.

Splicer araña

Escalan paredes y techos y son difíciles de alcanzar. No dejes que se acerquen. La munición antipersonal ayudará bastante.

PAUPER'S

CONSEJO

GATILLO FÁCIL

No escatimes en munición. Aunque pueda parecerlo a veces, Bioshock 2 no es un survival horror. Registra bien todos los cadáveres y las habitaciones, piratea las máquinas y gasta el dinero en munición y vida, que para eso está. La munición antipersonal para la metralleta es básica para terminar con las hordas de splicers normales del juego.

KING PAWN

La casa de empeños King Pawn es una referencia a una de las novelas de Ayn Rand, la escritora objetivista sobre la que se basa la historia de Bioshock y que comparte visión con Andrew Ryan. La novela de Rand se llama "Red Pawn" (peón rojo).

Grabación de audio Nº 39

Título: Preparativos

Localización: En el último piso de la plaza King´s Pawn. Sube por la imponente clínica y ve por la puerta que está más a la derecha. Sube las escaleras hasta el final y avanza hasta que te encuentres con otro lugar de oración del culto de Lamb. Fíjate muy bien, lo podrás encontrar entre las velas.

Grabación de audio Nº 40

Título: Terapia de Grace 1

Localización: Sube por la clínica y ve por la puerta de la izquierda. Ten cuidado, no te tires todavía por el agujero de King´s Pawn (donde está la cámara de fotos). Lo que tienes que hacer es seguir adelante hasta que encuentres una habitación con una caja fuerte en la pared. Está encima de un mueble de madera.

Grabación de audio Nº 41

Título: Cámara en la prisión

Localización: Sube por la clínica y ve por la puerta de la derecha. Pasa el terminal de mejora armas, sube por las escaleras y entra por la primera puerta que veas. Está encima del escritorio.

LOGRO / TROFEO

"DEVOLUCIÓN DE GRANADA"

Algunos splicers son muy majetes y, además de dispararte, te lanzan granadas que quitan bastante vida. Usa el plásmido de telequinésis y devuélvele la granada. Si aciertas y lo matas, conseguirás este logro/trofeo. Es bastante fácil.

Grabación de audio Nº 42

Título: Infiltrado

Localización: Dirígete a los barrios bajos (donde consigues la habilidad de embestir). A la izquierda hay un pasadizo de piedra con muchas tuberías y, en medio, verás una Rosie muerta y una hoguera. Está encima de la caja que está también por ahí.

Grabación de audio Nº 43

Título: Sangre y Lamb

Localización: En los barrios bajos. Entra en la farmacia y ve a la rebotica. Verás un agujero en la pared, agáchate para pasar por él y llegarás a otro establecimiento. Está encima del mostrador.

PAUPER´S

LOGROS/ TROFEOS

"LOS TIENES CUADRADOS"
Desactivar la Vita-Cámaras puede parecer una locura si ya has jugado a Bioshock antes, pero nada más alejado de la realidad. Si quieres este logro juega en nivel fácil la primera vez y recuerda guardar la partida siempre que intuyas que se aproxima un combate difícil. Te saltará durante la secuencia final del juego.

Grabación de audio Nº 34
Título: Monedas Falsas
Localización: Justo antes de montarte en el tren y viajar hasta el siguiente nivel, ve a la habitación donde se encontraba Sinclair. Está en el suelo al lado de una cama.

PAUPER´S DROP

Grabación de audio Nº 35
Título: Ryan contra Lamb: Derechos religiosos
Localización: Al poco de llegar, está cerca de la cámara de vigilancia de Fishbowl Diner. En una habitación que hay en frente con un letrero en el que puedes leer "Marlene´s Flower Emporium". La verás encima de un mueble.

Grabación de audio Nº 36
Título: El peor sitio en las vías
Localización: Está en Sinclair Deluxe, en una habitación cercana al splicer bruto que destruye el techo impidiéndote continuar. Lo verás encima de una mesa de madera.

Grabación de audio Nº 37
Título: Final de línea
Localización: Antes de entrar en King´s Pawn, registra esa plaza. En una de las esquinas verás una especie de altar con velas que pone "R.I.P. Prentice Mill". Está justo debajo del letrero que pone "Hamilton - Espacio de oficinas de alquiler".

Grabación de audio Nº 38
Título: Código de la clínica Fishbowl
Localización: En la misma plaza del King´s Pawn. Debajo del letrero de "Consultas Fontaine", al lado de la puerta con código.

LOGRO

TODOS LOS PLÁSMIDOS
• Compra todos los plásmidos que aparezcan (aunque luego no los uses).

SPLICER BRUTO
Este enemigo sobre-musculado es bastante peligroso. Muévete lateralmete cuando te lance objetos del escenario y electrocútale siempre que vaya a embestirte.

GRACE
Grace ha sido cantante de jazz en Rapture y la cuidadora de Eleanor durante la ausencia de Sofia Lamb. Ahora vive en los barrios bajos y es una fiel devota del culto de Lamb.



Grabación de audio Nº 31

Título: Eficacia

Localización: Está cerca de una recreación del faro del primer Bioshock. Justo al entrar a un pasillo con un cartel que pone "Mantenimiento de atracción". Está dentro de un archivador tumbado, en el suelo.

Grabación de audio Nº 32

Título: Consejillo

Localización: Al accionar una palanca que abre la "Entrada de mantenimiento" también veremos cómo se abre una puerta en el piso inferior que antes estaba cerrada. En esta sala hay un tónico. En la siguiente hay un televisor y en frente verás una estantería. Ahí está.

Grabación de audio Nº 33

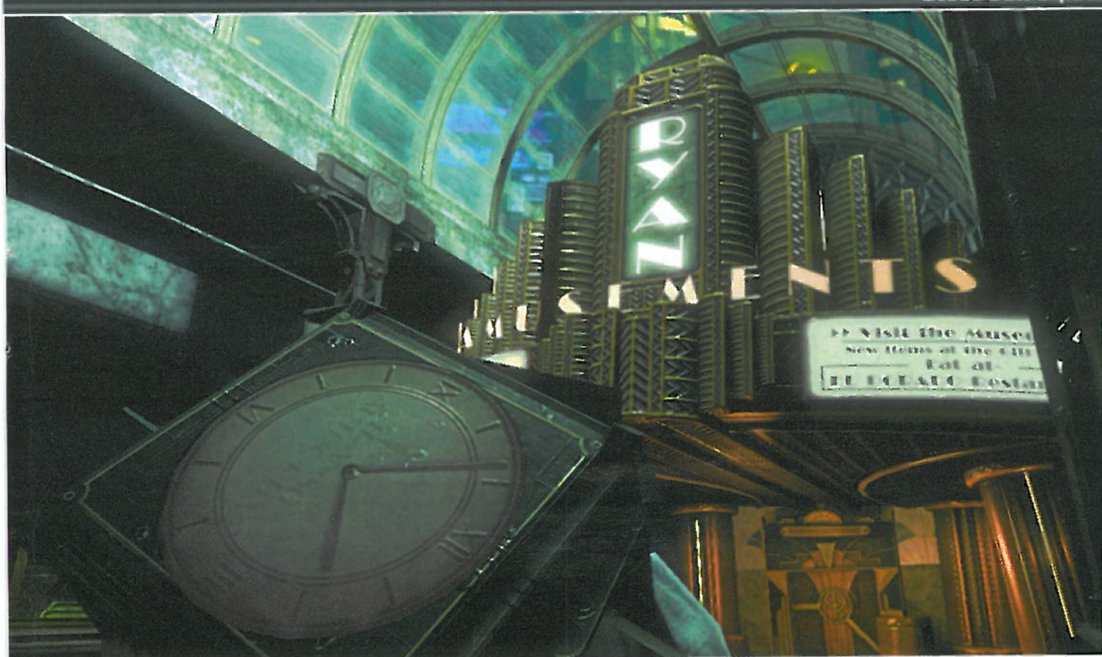
Título: Desaparecido

Localización: Cerca de donde cogiste la grabación nº16 (El progreso de Eleanor) hay una zona con agua y un bloque de hielo. Utiliza el plásmido de incineración para derretirlo y conseguir esta grabación.

CONSEJO

USA LA SEGURIDAD

• Cada vez que veas una torreta, cámara o bot de seguridad, piratéalo y úsalo en tu favor. Hazlo también si juegas online.



Grabación de audio Nº 28

Título: Deterioro

Localización: Cerca de la zona donde encuentras la segunda terminal de mejora de arma hay una escena familiar hecha con varios muñecos y, un poco más a la derecha, una sala con tres manos gigantes. Sube por la mano que está a la derecha del todo. Mira hacia abajo, está en el suelo, al lado de un cadáver.

Grabación de audio Nº 29

Título: Trabajando para Sinclair

Localización: En la habitación de la segunda terminal de mejora de armas. Al lado de la máquina de suministros "Circus of Values". Está en el suelo, entre los escombros.

Grabación de audio Nº 30

Título: Doctora Lamb

Localización: Sigue hacia adelante en la misma zona del audio Nº 29 hasta que puedas ver una cámara de seguridad. Acaba con todos los enemigos que se te crucen y a la derecha de este pasillo verás una habitación a la que no puedes acceder porque hay maderas. Rómpelas con el taladro. Está encima de la cama que hay en el suelo.

ATRACCIONES RYAN

En este nivel la cosa empieza a ponerse seria. Te encontrarás con montones de splicers, seguridad y hasta Big Daddys. También te enfrentarás por "primera" vez a una Big Sister (la primera de verdad terminó escapando).

RYAN

CONSEJO

PODER PERFORANTE

• Tu perforadora es una de las armas más potentes del juego, sobre todo durante la segunda mitad del juego.

CONSEJO

COMBO

Es un clásico: primero electrocuta a un enemigo con el plásmido de Electrorayo y después dispárale o golpéale.

Grabación de audio Nº 21

Título: El amor de un padre

Localización: Cerca de la sala de los plásmidos, donde consigues el de Incineración. Está en el suelo metido en una caja de madera.

Grabación de audio Nº 22

Título: Lobos

Localización: En el pasillo que lleva al salón 'El Dorado', donde te enfrentas con el primer Big Daddy. Está dentro del carrito de Eleanor junto al tónico "poder perforador".

Grabación de audio Nº 23

Título: "Niña" y guardián

Localización: En el salón 'El Dorado'. Donde te enfrentas con el primer Big Daddy y adoptas a tu primera Little Sister. Está en el último reservado del salón, encima de una repisa, dentro de un maletín.

Grabación de audio Nº 24

Título: Tú, yo y 1959

Localización: En la oficina de mantenimiento del parque, justo antes de pasar por el portón que pone "Viaje hasta la superficie". Está sobre una mesa dentro de un maletín.

Grabación de audio Nº 25

Título: Plan de Fuga

Localización: Justo al lado del segundo cuerpo del que recolectas Adam. Está en el suelo.

Grabación de audio Nº 26

Título: Lamb el problema, Sinclair la solución

Localización: Sal de la sala donde haces la segunda recolección de Adam y busca una pequeña cascada de agua y un cartel que pone "decreto". Está encima de unos cajones.

Grabación de audio Nº 27

Título: La verdad está en el cuerpo

Localización: Cerca del grafiti que pone "Renaceremos" hay un hueco en la pared, entra y sube las escaleras. Sigue por el pasillo hasta llegar a una habitación con máquinas y herramientas. Está encima de la mesa.

Grabación de audio Nº 17
Título: El viejo perro pastor
Localización: Cerca de la primera terminal de mejora de arma y de donde coges la entrada al parque de atracciones. Está encima de una mesa de trabajo.

Grabación de audio Nº 18
Título: Voluntaria
Localización: En la sala donde puedes presionar botones y escuchar partes de la historia de Rapture y Ryan. En el centro (piso superior) hay un banco. Está debajo de él.

Grabación de audio Nº 19
Título: Haciendo negocios
Localización: En la tienda de regalos, a la derecha, cerca de una caja fuerte. Está dentro de una caja de madera.

Grabación de audio Nº 20
Título: Rapture es liberación
Localización: En los baños de la tienda de regalos. Para entrar en el baño de mujeres hay que electrocutar la cerradura. Está debajo del póster de Sofia Lamb.



RYAN

ELEANOR LAMB
La hija de Lamb tiene un extraño vínculo contigo y ahora quiere reunirse con su Big Daddy particular. Sin embargo, si no la encuentras rápido puede ser fatal porque un Big Daddy no puede pasar demasiado tiempo sin su Little Sister sin caer en coma, morir o volverse completamente loco. Eleanor nos ayudará a lo largo de toda la aventura.

Grabación de audio Nº 10
Título: Sólo una moda
Localización: Poco después del lugar donde coges la telequinesis, sube unas escaleras y ve hasta el fondo del pasillo. No bajes. Está sobre una mesa de dibujo.

Grabación de audio Nº 11
Título: Ryan contra Lamb: Realidad
Localización: En la cafetería de la estación (al lado del taller ferroviario). Está en la oficina que hay detrás de la cocina en llamas. Lo encontrarás metido dentro de un maletín amarillo.

Grabación de audio Nº 12
Título: ¿Qué le ha pasado a la gente?
Localización: En el taller ferroviario. Cerca del vagón verás una cama y unas lámparas con forma de botella. Está dentro de un maletín.

Grabación de audio Nº 13
Título: Conocer al enemigo
Localización: Ve a la sala donde un splicer atasca los engranajes de la puerta. Está cerca de ellos, sobre un archivador tumbado.

Grabación de audio Nº 14
Título: Mejorando el trabajo de SuChong
Localización: Tras subir en ascensor, donde encuentras el remache trampa. Sube las escaleras y a la izquierda verás una oficina. Está al final, dentro de un archivador.

Grabación de audio Nº 15
Título: La situación
Localización: Después de hablar con Tenenbaum, donde peleas contra varios splicers. Antes de meterte al vagón y dirigirte al siguiente nivel, inspecciona bien el lugar. Está encima de un banco.

ATRACCIONES RYAN

Grabación de audio Nº 16
Título: El progreso de Eleanor
Localización: Sal del vagón, sube las escaleras y verás una zona con velas y mensajes del culto de Lamb. Está a la derecha sobre un cajón.



Grabación de audio Nº 6

Título: Generación

Localización: En la misma sala del primer enfrentamiento con la Big Sister. Está detrás de las escaleras, sobre una barra, cerca de la Vita-Cámara.

Grabación de audio Nº 7

Título: Huida de Rapture

Localización: En la parte submarina, cerca de la batisfera. Es bastante fácil de localizar.

EXPRESO ATLÁNTICO

Grabación de audio Nº 8

Título: La gran cadena suena

Localización: En la habitación paralela al vagón que cae del techo. Está sobre una mesa, debajo de un tablón lleno de notas.

Grabación de audio Nº 9

Título: Sr. Diario

Localización: Cuando te hagas con el plásmido de la telequinesis, vuelve sobre tus pasos hasta la zona inundada. Está detrás de un gran ventilador. Para cogerlo tienes que usar la telequinesis justo cuando lo veas a través de las hélices estropeadas.

COMPLEJO DE LUJO ADONIS
El comienzo de Bioshock 2 es espectacular y en parte es por lo bien construido que está el balneario de Adonis. Observa bien todos los mensajes y los cuadros de si quieres disfrutar por completo de la aventura.

CONSEJO

MIRA QUIÉN BAILA

• Ya deberías saber que la electricidad y el agua no se llevan del todo bien. Si ves a algún enemigo sobre un charco, cerca de una cascada o metido en una fuente de agua, no lo dudes y usa el plásmido de electrorayo. Verás qué bien bailan.

ADONIS

Grabaciones de audio

Bienvenido a Rapture...¡De nuevo! Como sabes, uno de los aspectos más interesantes y característicos del primer Bioshock fue su forma de contarnos la historia a través de grabaciones de audio. Y en la segunda parte de la historia de Rapture vuelven. Con esta guía te será más fácil encontrarlas todas y así no te perderás ni un ápice del excelente guión de Bioshock 2.

COMPLEJO DE LUJO ADONIS

Grabación de audio Nº 1

Título: ¡Atención: trabajadores!

Localización: Poco después de empezar el juego, en la sala que tiene una piscina, encontrarás tu primera grabación de audio cerca de un generador que está echando chispas.

Grabación de audio Nº 2

Título: En forma

Localización: Está cerca del primer enfrentamiento con un enemigo, dentro de la sala con vapor en el cristal de la puerta. El código de acceso es 1540.

Grabación de audio Nº 3

Título: A mi hija

Localización: Después de encender el generador sigue la flecha hasta que veas un baño de mujeres. Está encima de un banco a la derecha.

Grabación de audio Nº 4

Título: Retorno

Localización: En esta sala hay un puente y dos enemigos que puedes electrocutar. Está nada más entrar, a la derecha, debajo de un cuadro titulado: "Los mejores y más brillantes de Rapture".

Grabación de audio Nº 5

Título: Lo llaman Rapture

Localización: Después de coger la remachadora, entra por la puerta, y dirígete a la derecha (hay un cartel que pone Rapture Metro). Está cerca de un maletín.

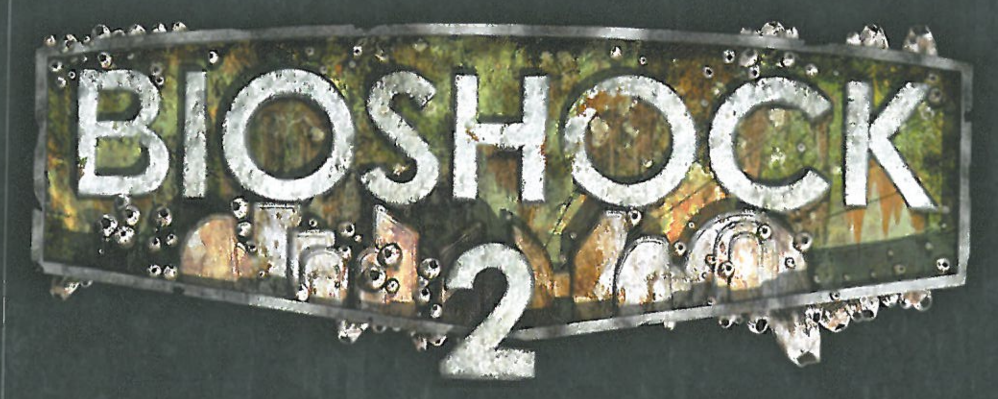
CONSEJO

RECOLECTAR

Tener que cuidar de una Little Sister mientras recolecta Adam para ti no es tarea fácil. Lo mejor es preparar bien los combates e intentar prever por dónde van a aparecer los enemigos. Piratea las máquinas de seguridad cercanas para que te ayuden y coloca trampas por todas partes. El remache trampa es muy efectivo, ponlo por suelos y paredes y te ahorrarás más de un par de enemigos. Si ya tienes minas de proximidad, colócalas cerca de puertas y escaleras. El virote trampa es menos eficaz y tienes que usarlo agachándote porque Delta es más alto que los splicers.


MARCA
player


Por Mario Fdez.



SUMÉRGETE EN EL OCÉANO DEL MISTERIO Y DESCUBRE TODOS SUS SECRETOS.

Muchos os preguntaréis, ¿Era realmente necesaria una guía de Bioshock 2? En realidad, Bioshock 2 es un juego muy lineal, que incluso nos marca la dirección que debemos seguir con una flecha. Pero ahora que la saga se ha convertido en una de las licencias de videojuego más originales de los últimos años, de la que incluso se espera una película, seguro que te apetece conocer hasta los últimos detalles de la historia.

Para ello será necesario que encuentres todos los diarios o grabaciones de audio que los habitantes de Rapture han ido olvidando a lo largo y ancho de la ciudad y eso no será tarea fácil. En esta guía te ayudamos a conseguir los nada más y nada menos que 128 diarios de audio, a desbloquear los logros más difíciles, a encontrar las terminales de mejora de las armas e incluso te damos algunos consejos para que triunfes sin paliativos en el buen modo multijugador del juego.

Prepárate, porque vas a disfrutar de uno de los mundos más profundos y mejor construídos de la historia de los videojuegos. Ponte el casco y sumérgete en Rapture, sumérgete en el océano de Bioshock 2















CONTENIDOS

- *Bioshock 2*, el profundo océano del misterio /pag 4
- Grabaciones de audio
  - Complejo de lujo Adonis /pag 6
  - Expreso Atlántico /pag 7
  - Atracciones Ryan /pag 8
  - Pauper´s Drop /pag 13
  - Avenida de la Sirena /pag 19
  - Parque Dionysus /pag 23
  - Fontaine Futuristics / pag 27
  - Persephone - Centro de detención / pag 29
  - Interior de Persephone / pag 30
- Terminales de mejora de armas /pag 34

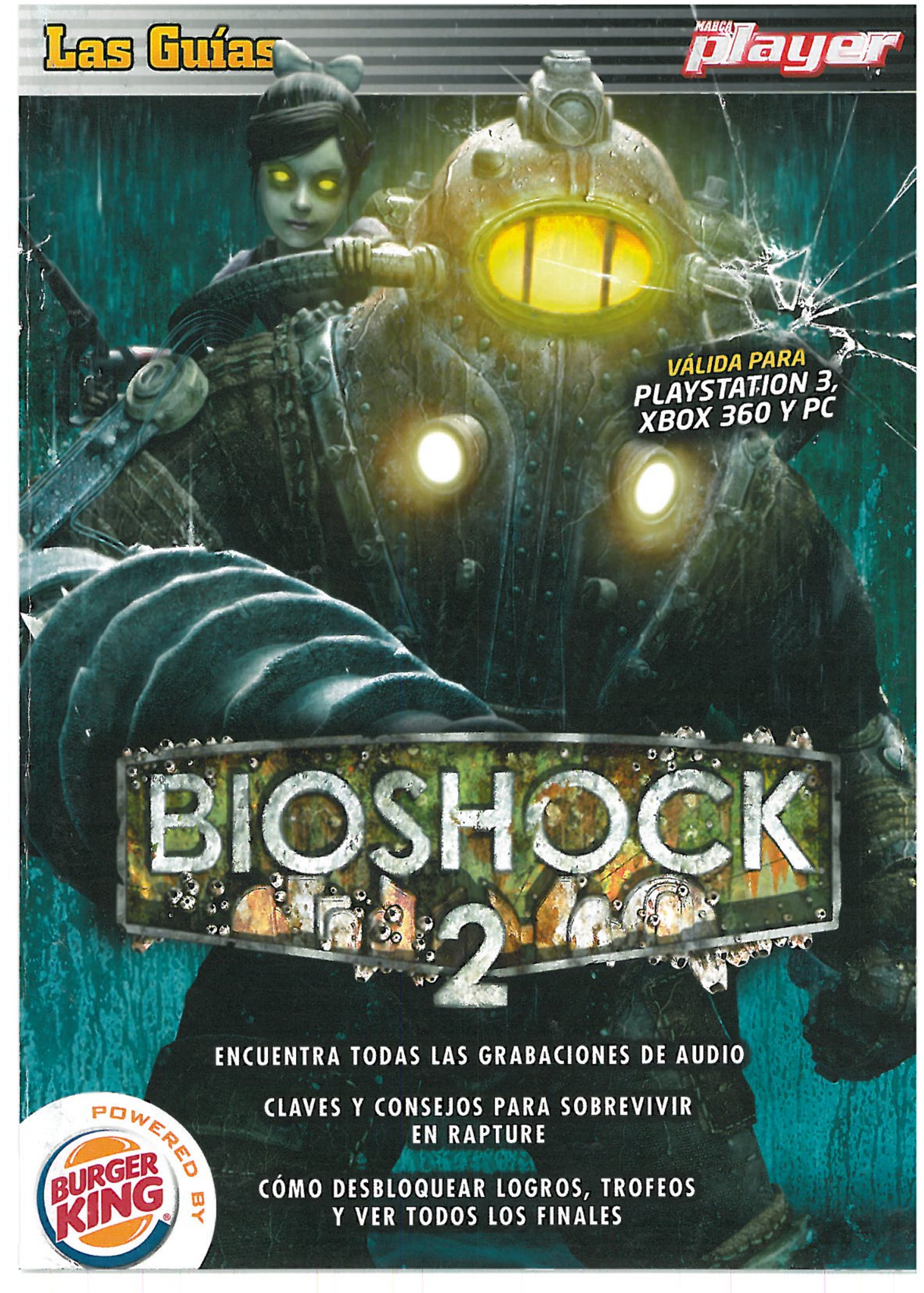


LA REVISTA MÁS LEIDA DEL MUNDO DEL MOTOR



CADA MES EN TU QUIOSCO

MARCA motor



Las Guías
MARCA
player
VÁLIDA PARA
PLAYSTATION 3,
XBOX 360 Y PC
BIOSHOCK
2
ENCUENTRA TODAS LAS GRABACIONES DE AUDIO
CLAVES Y CONSEJOS PARA SOBREVIVIR
EN RAPTURE
CÓMO DESBLOQUEAR LOGROS, TROFEOS
Y VER TODOS LOS FINALES
POWERED BY
BURGER KING